# ピカチュウの逆襲

## 子どもたちはポケモンパニックをどう見たか

宮川俊彦・編



子どもたちが作文を通して大人に訴えかける

**ボクは悪くないでチュウ！**

平成作文小僧見参！

同文書院

# ピカチュウの逆襲

## ——子どもたちはポケモンパニックをどう見たか

宮川俊彦・編

# プロローグ

虫の知らせというのだろうか。五歳になる娘に例の「ピカチュウ、カイリュー……」の数え唄を紙に書いてもらって、それを暗記していこうとしていた。ポケモンが気になって仕方がない。人並みに子どもたちのしていることは一応はマスターしていこうとしている。教育の場にいるからというようなケチな了見ではない。単に好きなだけ。

ある日教室に足を踏み入れようとしたら、中から呪文のようなお経のような（ラップととらえられなかったのが悲しいが）合唱が聞こえてくる。

おやおや、なんだろうか。ボクが入ってもまだ止めない。その時間は小学校の低学年の子たちのクラスだった。彼らは百五十一匹を全て歌いこなした。「すごいね」と言うと、「もう一回やろうか」。

結局その時間内につごう三回ほど聞かされた。「知らないのぉ？」というやや軽蔑気味の言葉に、口惜しさを感じて帰ってから娘に尋ねた。すると覚えたての字であちこち曲がりくねりながらそれでもスラスラと歌詞を書き、節まわしも教えてくれた。結果、翌日から早速合唱の仲間入りが一部可能となった。

ここまで熱中させるアニメも最近では珍しい。しかも男女の区別がない。じっくり見て考えようと思っていた矢先、「ポケモンパニック」なるものが勃発した。

ボクは二十五年目になるが作文を手段とした自己表現教育の場に身を置いている。無論、上手い作文を書かせようとかテンマル添削の表層指導など眼中にはない。だれにも書けない自分だけのオリジナルの文を標榜している。

それには思考の方法や視点の獲得、幾多の価値基準の獲得が不可欠だ。と同時に子どもたちにとっていま生きているこの時代をそれぞれがとらえていくことをしないと自分がハッキリしてこない。

だからボクは好んで世の中の様々な事件や現象を読解のまな板に載せることにしている。「いじめ」「自殺」などの切実なテーマは当然として過去「サカキバラ事件」「オウム」「神戸地震」「宮崎勤」……等多くの社会の出来事を共に考えてきた。

教育の世界に常識論や日常感覚をむりやり持ちこんでいくことは自由な思索と表現を阻害する。考えることは疑うことだし、ひとつの正解にたどりつくことではない。その時の自分にとっての納得やあるいは多元的な解釈をやってみることが、実は大切な学習となる。

だから「これはこういうことだよ」とボクが自分の見解を押しつけることもしなければする必要もない。仮にしたとしても子どもたちは、それをひとつの考えとしてしか吸収しないだろうけれど。

ボクたちの社会は、このところ奇妙な事件が横行している。その奇跡を辿ってみると、偏狭な視野とか世界認識が見つかる。そして自己を制御できないで直線的にキレてしまう行動が目立つ。またはそれを受けて安易な保護論や救済策がうまれて息苦しさを増している。

「まったく違うんじゃないか」という思いと、「この国もいやな国になってきたなぁ」という思いが年々増幅している。

こんなときだからこそ、ボクは子どもたちと共にワイワイ言いたいことを言い合い、ノリやオリを尊重しつつもこだわることなく、自由な発想の世界を謳歌してみたい。

今回はボクの主宰する国語作文教育研究所の第三十三回の特講において、このポケモンを採り上げてみた。全国から参加した小中学生は大いに乗り気でまた活況を呈した。

従来は「桃太郎はなぜ鬼退治にいかなければならなかったか」とか「ウラシマ帰郷のわけ」「夕鶴の自傷行為」「普通の研究」「やさしさの研究」などといった、人として社会に生きる上での基本問題を徹底追及してきたが、今回はいい具合にその成果と事件がマッチした。

身近なテーマでしかもそれぞれがポケモンや放映中止に思いを持っているだけに取り組

みやすかったようだ。

無論、子どもたちによって深さや濃度や問題意識は異なっている。

読者諸氏にお願いしたいのは、どう読んでもらおうと勝手は勝手だが、ここから今の子たちの実像をイメージして欲しいということと、「子どもによくないから」という論理が当の子どもを抜きに現象の一面理解だけですぐに対策化されてしまう時代を生きる子どもたちの肉声をカンとしてつかんで欲しいということだ。

文がどうとか主張がどうだとかいったことは、副次的なこと。子どもだけれど重要な一表現者たちの言葉に託した思いを読み取って欲しいと思う。

最初の計画では、ボクの原稿を多くしようということだったが、子どもたちの作文を何回も読み、打ち込み、編集していくプロセスで、正直言って圧倒された。ボクは分を守ってささやかな狂言回しに徹しようと思った。それぞれがとんでもないことを言ったり、ブッ翔んだ発想で語ったりしている。抑えている子もいれば、この時とばかり日頃の鬱憤を晴らしている子もいる。そんな子たちの文からにじむ表情やドラマも面白い。

子どもたちにとんでもないことをしてしまったと反省して放映中止するテレビ局の姿勢も結構だが、どんなことがあってもそれを自分の思索や心の肥やしにしていく子たちが現

存していることも知って欲しいものだ。サカキバラ事件以来、マスメディアが子どもに与える影響を重視するあまり、規範問題が首をもたげている。何につけ事件というものはマスメディアによって利用されていくものだ。そんなことを感じ取っている子もいる。

番組自体の影響なのか、メディアの見方扱い方の問題なのか、本質についてはいつもおろそかにされたまま事態は進んでいく。

いやいや、ボク如きの冗舌はよそう。なにやらはじめと最後に顔を出す映画解説者の気分濃厚。

「お時間です」。先ずはページをおめくりあれ。

編　者

# ピカチュウの逆襲——目次

## ポケットモンスター（ポケモン）とは

ポケットモンスター（通称ポケモン）とは人気携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」用のゲームソフトで96年2月に発売してからの販売本数は歴代一位と大変人気があり、ぬいぐるみやお菓子などの関連商品もとても売れています。

ゲームの内容は、題名ともなっている「ポケモン」と呼ばれる動物を主人公が旅をしながら捕まえ、強く育てるというものです。

そしてこのゲームの特徴は、通信機能で自分のポケモンと友達のポケモンを交換したり、戦わせたりできます。つまり昆虫採集やメンコ・ベイゴマに通じる「採集」「飼育・育成」「交換」「対戦」という4つの「人気が出る要素が入った」ゲームなのです。

さて、問題のアニメ版「ポケモン」はゲーム発売の約1年後、97年4月にスタートしました。ストーリーは主人公のサトシ君が仲間や最初にもらったポケモン「ピカチュウ」と旅に出て成長していくという話で、当然ゲームの内容のように他のポケモンをGETしたり戦ったりするわけです。

事件の起った番組ではサトシ達がコンピューターの中に入って事件を解決するという話でした。そのためか光の演出がとても多く、後半の6時53分頃に（放送は6時半から30分です）ミサイルを迎撃しようとしてピカチュウが電撃を放ち、赤や青のチカチカした光が画面一杯に広がりました。この瞬間から全国で119番通報が相次ぎ、テレビを見ていた子供達が病院に運び込まれました。

症状は吐き気やけいれん、ひきつけなどで幸い死者は出なかったものの一時意識不明の重体の子も出るなど、全国で六百人以上が被害を被りました。（余談ですが、私も顔面にけいれんが起きましたが、運よく軽く、すぐに収まったので病院には行かずにすみました）

原因は「光過敏性てんかん」といわれています。15ヘルツから20ヘルツほどの周波数の光をあびるとこの症状が出やすいそうで、たまたま問題の光がこの周波数に近かったと考えられています。

しかし作文研では原因がもっと違うところ、深いところにあると考え、議論をし、自分の意見をまとめて表現する手段とした作文を書いてきました。また、「ポケモンの放送中止について」など今回の事件についてたくさんの意見が飛び出しました。ページの都合と編者の性格上（笑）、全てを載せることはできませんでしたが、私たちの考えや雰囲気が

少しでも伝われば幸いです。



小池佳之

# ポケモンの日

## ちょっと一言――ポケモンの日

先ずは事はじめ。その時どうだったか、君は見たかという問い。
結構見ていた。しかし幸いにというべきか、ちょっと惜しかったというべきか、倒れた子はいなかった。「なーんともないよ」と彼らは言う。自慢気でさえある。
「倒れた子たちがいるということが事件なのか」「倒れたことが事件なのか」「倒れるような制作であったことが事件なのか」「倒れない多くの子の存在が事件なのか」「そういう番組があるということが事件なのか」……と、一体何が「事件」かを議論していた。
克明にその日のことを書いている子がいる。記憶が鮮烈なのだ。当初、「もう見ない」とか「ひどい局だよね」と言っていた子たちが皆で話し合っていくうちに、次第に問題意識を持ちはじめた。
何かを考えようとか、何事かを語ってみようという雰囲気がうまれてきた。

※本書に収録した作文については、なるべく原文を尊重することとし、〝常識〟的には誤植と思われるような表記や表現であっても、あえて必要最低限の訂正にとどめました。子どもたちの表現したいニュアンスをそのまま読み取っていただきたいと思います。また、同一人が、同じテーマ、違うテーマでそれぞれ複数収録されている場合があります。

## ポケモンを見た人がたおれた

小2　三好由香

ポケモンは人気があったけれどこの前百六回赤と青にかわったりしてるのを見た人がたおれてしまいました。平気だった人もいたようです。でもうちの学校の人は全員無事でした。私はその時出かけていました。帰りに、

兄「あっポケモンとるのわすれた」

私「そうだった」

と言いました。次の日知らないで学校にいくとみんな、

友「きのう東京の人、五十七人くらい病院へ行ったのよ」
友「そうそう、たいへんだったんだって」
私「なんのこと？」
私はふしぎに一日をすごしました。
その日の夜、新聞を見たらすぐ「全国五百五十六人たおれる」というのが目に入りました。
私は「ええっ」とさけびました。友達が言ったことはこのことかな。見なくてよかったな。本当は見たかったたな。神様ありがとうございます。見てたら、今ごろにゅういんしていたかもしれません。でもやっぱりポケモン大すき。

## ポケモンについて

小3　矢沢健司

ポケモンは百五十一匹そろえるのが楽しいから流行になったんだと思う。いろんなポケモンがいて名前を覚えた。

テレビが画面がはげしく点めつしたのははくりょくを出そうとしたのだと思う。何回かテレビで見たり、ゲームボーイでやっているとさすがにあきたりします。けれどもやっぱりポケモンは楽しい。
ぼくは今問題になっているポケモンのテレビを見たけれど少しだけ気持ちが悪くなっただけだったので、入院とかした人はテレビを近くで見すぎたんだと思いました。
だからまたポケモンを放送してほしい。

## 終わりはない。あったとしても終わりではない。

小5　伊藤愛子

人はなぜグループを作らないと仲間はずれというのだろう。グループを作らないとこの世間を生きていけないのだろうか。
昔、私はグループを作らなかったからクラスの人々に横目で見られていた。仲間はずれまではいかないがそれに近いものを味わった。
だから、私はなるべく人に合わせ人と同じことをする。同じテレビの番組を見て、同じ

場所に行く。こうしたことがだんだん私の日常になってきた。
私の中では心の中では思っているが口に出さない「つまらない」という言葉は、消去されている。言ってしまったらすべて終わるからだ。
私はポケモンというテレビアニメをその日たまたま見るのを忘れた。でもクラスメイトには「もちろん見た。すごかったねぇ」とウソをついた。
私はポケモンパニックとはアニメにだんだんのめりこんでいき、クライマックスの十分間には、もうテレビとの距離は1メートルもなくなっているのだと思う。
こういったアニメは終わらない。なぜならテレビ局がそういったことを許さないからだ。そういうことをしないと生きていけないからだ。

## ポケモンのテレビ

小2　高橋理顕

なんでポケモンのテレビが作られたんだろう。
ニュースできいたはなしだけど、一秒にあか、しろ、くろ、あお、あか、しろ、くろ、

あお、というようにてんめつしたそうです。
ぼくは、あのときのテレビを見たいからです。
なぜかというと、どういうところからてんめつするのかを見たいからです。
ポケモンは、もともとへんなかたちをしたポケモンとかがいっぱいあります。
でもポケモンをとおくで見てたらだいじょうぶ。それとちかくで見ててげんきな人はびょういんにとかいかなくてすむんです。
いまにんきのピカチュウがわるいんではなくて、子どもじたいがわるいんです。こういうのは二かいめだとききました。
ポケモンのテレビを見ててびょうじょうがわるくなった人はかわいそうだなぁ。
でもポケモンがひがいをおこすなんておもいませんでした。すこしニュースでうつりましたが、そでなしのふくをきた子が5人いて、ちかくにテーブルがおいてあり、4人の子がテレビのすごくちかくでポケモンを見ていました。もう1人の子はとおくで見てました。
らいねんのポケモンのえいがを見たいなぁ。でもこのようなことにならないように作ってるとはいっていました。
ポケモンのテレビはこのようなことにならないようにちゅういしてやるのかなぁ。そう

したらぼくも見れるのに。

## ポケモンを見てなぜ人がたおれるのか

小3　矢沢健司

ぼくは問題になったポケモンの部分をよーくみたけどなんにも起きなかったし、けいれんなども起こらなかったのでたおれた人はどうしてたおれたのかふしぎです。
ぼくはポケモンを作った人か、見ていた人のふちゅういで人がたおれたんだと思います。
また、ポケモンを作った人はいくら4秒間ぐらいてんめつさせてもてんめつさせすぎだと思います。
それと見ている人は近くで見て集中して、見すぎた人だと思います。でもぼくは2mぐらいで見ていたけど全ぜん平気で、しかも集中して見ていたけど本当に全ぜん平気でした。
そのたのぼくは一しゅんポケモンが人の前に出てきて光ってけいれんを起こしたのだと思ってしまいました。でもすぐにそんなことはありえないと思いました。
今回の事けんはたまたま起きた事こで、ぼくは大きくニュースなどでとりあげない方が

いいと思います。でも五百人～一万人くらいもたおれたのでニュースで大きくとりあげてもしょうがないと思います。
早くポケモンを本当に放送して、またポケットモンスターを見たいです。かんけいないけれど三月下じゅんに発売されるポケットモンスター2はなるべくなら、ぼくは発売してほしいです。

## ポケモンの真相

小5　高橋賢次郎

ポケモンは今はやっていると思われている。だけどぼくはあまりはやっていないと思う。確かに子どもには面白いというけど、よく考えてみると、ポケモンはポケットモンスターをモンスターボールで捕まえる。それは人が人をゆうかいまたは殺しているんじゃないかーと思う。そう考えると「はんざい」になる。空想だからまだ平気かもしれないが。
ある日ぼくは何かの本を読んでこの言葉を思いだした。
「人を殺すところを何回も見ると自分もだれかを殺したくなってしまう」と。

ポケモンは「つかまえる」ということを人にさせようとしているのかもしれない。他のテレビやゲーム本などもそうだ。

つまりいいものを覚えるとそのことを生活などに使いいい人になれる。逆に悪いことを覚えるとそれを本当に自分でしてしまい悪い人になる。

このため、ポケモンは子どもには悪影響かもしれないが、子どもたちはいい影響として受けている。だからポケモンは人気があるのかもしれない。

## だいじょうぶだもん

小2　利川領駿

ポケモンでぼくはつばめんをみなければぜんぜんだいじょうぶだもん。でも、みてたらわからない、もしかしたらだだんってたおれるかもね？

でも、ぜったいだいじょうぶ。

たとえたおれてもきゅうきゅうしゃをよべばいいじゃん。でもやっぱやめよっかなー、でもみよっかなー、みたらたのしい、でもたおれることもあるし、みなかったら、そんな

たのしいかわからないし、みたほうがいいかな。みないほうがいいかな。かんがえるなー。でもやっぱりみたほうがいい。だって光りみなければぜんぜんだいじょうぶだよーだ。みたってぼくは、だいじょうぶ！
ぼくは、どーせたおれたってきにしないよ。たおれたら、ねたふりしよっかなー。やっぱりやめよっかなー。やっぱりやめよ。どうせやったってみないもーん。みたいのは、みたいけど……。やっといたほうがいいのかなあ。

## ポケモンテレビじけん

小1　上野椋子

りょうこはポケモン見たい。見たい見たい見たい。
でも、ほかの人は、五百人ちかくたおれたそうです。
では、どうしてりょうこはたおれないのでしょうか。
りょうこはいままでたくさんのテレビを見ました。たくさんのしゅるいのテレビを見ました。でも、どのテレビを見てもポケモンを見てもなんとも、うんとも、すんともしませ

んでした。
りょうこはポケモンを見ても、こわいとおもいません。どうしてかというとりょうこはポケモンが大すきだからこわいともおもいません。
ポケモンのテレビはどうして、いろんなこどもたちに、ひがいをあたえてしまったのでしょう。もういっかいそのテレビを見て、じっけんしてみたいとおもいます。
ポケモンのテレビはまだまだつづきそうです。ポケモンのテレビがおわってしまったら、りょうこはすごくすごくおこります。見たくても見れないといやです。どうしてそうたおれてしまったのでしょう。

## しのせかい

小1　浦壁　創

ポケモンをみて、たおれたり、しょうがいを、おこした人が、五百人をこして、ばんぐみはいったん中しになった。
なんであかいひかりがてんめつしたかというと、ピカチューが子どもたちにまほうをか

けて、こどもたちをどんどんたおしていった。
どんどんちきゅうのこどもたちがへるいっぽうで、そしてついにこどもたちがぜいいんいなくなり、このちきゅうはしのせかいになるのだ。

## なぜたおれたか

小3　小川集子

わたしは、ポケモンを見てもきもちわるくなかったし、あたまもいたくなかった。ともだちと、2回見ても、きもちわるくならなかった。わたしの学校でもいなかった。でもニュースを見ていたら、何百人も、たおれたりはきけがしたといってたからこわいなぁと思った。
おかあさんに「もう、見ないほうがいいんじゃない。」といわれました。でもわたしは、「見たい。」といいました。
ニュースで、もしかしたら、ポケモンやらないかもしれないときいたら、わたしは、みたいなぁと思いました。

学校に行ったらクラスのみんなが、「ポケモン見たいよね」と言っていました。でも、あまり見たくない人もいました。

わたしは、何で見たくない人がいるのかなぁと思いました。

わたしも見たいけど、たおれたりするのはやだから、でも、ときどき、見のがしたりすると、ぜんぜんおはなしがちがうから見るんだったら、さいっしょっから見ればいいと思う。

わたしのクラスでは、ポケモンを見ていない人もいる。わたしが「なんで見ないの。」ときくと、「つまんないんだもん。」といっていました。わたしは、ポケモンたのしいのになぁと思いました。わたしはなぜポケモンを見たのに、たおれなかったのかなぁと思いました。わたしは、ポケモンをみたほうがいいと思います。



## ポケモン事けんについて

小4　渡辺汐香

私は、ポケモン「電脳戦士ポリゴン」のとき、じゅくへ行っていたので、見られません

でした。それに、そんな事けんもわかりませんでした。
みさきがポケモンを見ていたので、どういう話か聞きました。いつもと同じのきれいなシーンを想像していました。
でも新聞の記事や、ニュースでのアニメを見て、こんなにへんなシーンがあったのかとびっくりしました。
だって、いつものきれいなキイロやミズイロやキミドリではなくて、アカやクロのシーンばかりだったんですから。
そして、急いで、
「ねぇ、みさき、目チカチカしたり、頭がいたくなったり、くらくらしたりしなかった？　まぁ、だいじょうぶだと思うけど。」
と言ったら、みさきは、
「うん。なんなかったよ。」
と言ったので、ホッとしました。
だって、友達に聞いても、みんな、大じょうぶだったって言ったからです。
お母さんや、お父さんや、おじいちゃんやおばあちゃんは、

「汐香が見なくてよかったよ。」
と言っていたけど、私は、
「汐香、ポケモン、大好きだよ、なのに、なんでそんないやみいうの。だってそんなのただのぐうぜんだったたかもしれないじゃん、でも、なんなかった人だっていっぱいいるんだから。」
と強くいいたかったけど、勇気がでませんでした。
でも、本当にポケモンは大好きです。
お友だちに、なんどもゲームをやらせてもらったり、いろいろポケモンのマンガを見せてもらったほどなんですから。
だから私は、もっとこのポケモンのマンガを続けてもらいたいです。
すんごーくね。

## ポケモンのうらには何が?

小4　三好剛生

今しゅうの火曜日、ポケモンのアニメを見て、五百五十人もの人がたおれてしまった。でも、五百五十人もの人がたおれてしまうのも、それほど、ポケモンのアニメを見たいわけだ。では、なぜそんなに、人気があるのだろうか。その人気のうらには何があるのだろうか。

ぼくが、本屋で立ち読みしていたら、「ポケモンのひみつ」という、本があったので、読んでみた。

「ポケモンは、動物からできた。」と書いてある字が、目にとびこんできた。ガルーラはカンガルー。コラッタはねずみ。ポッポは、ハト。フシギダネは、カエルと、キュウコン。こんなんでいいものなのか?

しかし、僕もそう思った事なんて何度でもある。本当にそうなのかもしれない。あるちがう角度から見れば、ポケモンは、かっこいい、かわいい動物に、にているから、人気があるのかもしれない。ピカチュウはかわいいねずみだ。ガルーラだってカンガルー。カンガルーだって、かわいかったり、かっこよかったりする。カンガルーのガルーにラをつければ、ガルーラ。ピカチュウだって、チュウは、ねずみの鳴き声。うん、ポケモンに、そんな真実があったなんて、すごい。



# ポケモンの周辺

## ちょっと一言——ポケモンの周辺

実はこの特講の前にＮＨＫの取材を受けていた。なんでも「たまごっち」などこのところの流行りものについての子どもたちの率直な意見を聞きたいということで、二日間ほどそのテーマで話し合っていた。それが尾を引いている。

いつも自分に呼びかける。手を掛けないと死んでしまう。育てることを強要している珍しい「キカイ」。子どもたちには一時爆発的人気となってそしてすぐに飽きたもの。その後をついで母親やお姉様方が面倒を見、とうとう供養までするほどになったということ、を彼らは取材者から聞いている。そしてこれがしかけられたブームであったことも。

日常非日常ということが文中にでてくる。これはこのテーマを追究していく中でたまたまひっかかったことだ。「なぜ熱中するか」を考えていくと、日常がつまらないからではないかという意見がでてきた。

変わった人や変わったことをすると排除される。朝起きて何々をして……というふだんの普通の暮らしをしていればいいのだろうけれど、それは楽しくないのではないか。昔の

人たちが祭などであるいは芝居見物などで命の洗濯をしたというのは、いつもと違う空間だったはずだからだ、と彼らは言う。

夏休みは、はじまる前とはじまってすぐが楽しい。それは違う経験をするからだ。しかし一週間もすると飽きる。それが日常になってしまうからだ。

正月を祝うのも信者でもないのにクリスマスを祝うのもそれが非日常であるからだ。しかしそれすらも既に儀式となり行事となりマニュアル化されている。

非日常が非日常としてもうなくなっているのではないか。

かつてお寺などという場は異様だったろうと思う。スキンヘッドの出で立ち。派手な衣。木魚をたたいてお経三昧。そしてどうしてわかったかは知らないが時の鐘をゴーン。更には死人と共に過ごしている。どう考えても尋常ではない。

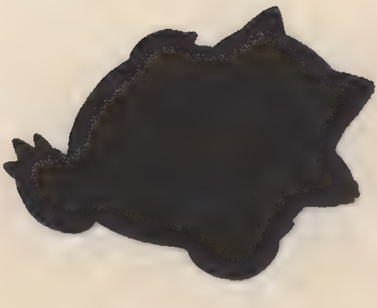
しかし、そこには怪談が生まれ、困ったときには相談にいき、何かと心の支えになっていた。なぜか。非日常空間だったたから。

隣にあったのだ。しかし今はそれが消えている。サティアンの中に居場所を見いだした青年たちも似たようなものだ。

アニメやゲームの世界。ささやかだけれどそこに自分たちはホッとするふだんとは違う

空間を見つけだしているのではないか。

そんなことを子どもたちと共に考えはじめ語りはじめていた。「先生は日常非日常のの境界線上を歩いているよね」高校の子に言われた。どういう意味？ 「幽玄の境と言え」と言ったらシラーとなった。



# ポケモンはなぜはやる

小5　布山善規

ポケモンは、今せけんにとてもはやっている。カードやぬいぐるみ、そして、テレビ番組などもやっている。

僕も、ときどき、ポケモンの番組を見たり、カードを買ったりしている。僕は、そこで、なぜポケモンなどは、はやるのかなあと思った。

僕の考えだと、一人の人がやりはじめて、友だちなどに、「おもしろいよ」などということ、その「おもしろいよ」といわれた友だちは、ポケモンをやりはじめる。そのつみかさなりで、ポケモンなどは、はやってきたんじゃないかなあと思った。僕もその波にのって、今、こうやってポケモンの番組を見たり、カードを買ったりしている。

ついこの間、ポケモンの番組を見ていた人の何人かが、頭がくらくらしたせいか、たおれてしまった。そういうことがあっても、ポケモンははやるのか。でも少しくらいは、にんきがおちたのか。ぼくは、そのへんがよくわからない。

一度はやりだしたものは、いつまではやるのか。今までにも、いろいろなものがはやっ

ていた。僕は、今はそんなにはやっていないが前に、ミニヨンクをやっていた。ミニヨンクは、プラモデルのような形で、マシンを、自分でかいぞうしていくあそびだ。僕は、その時ミニヨンクにねっちゅうしていた。なので、部ひんや、マシンもいっぱいかったので、お金なども、いっぱいあったはずだったのに、気が付いてみるともうほんのすこししきゃのこっていなかった。

なので僕は思った。はやる物というのは、みんながいっぱいお金を出すので、それを発売している会社はとてももうかるだろうなあと思った。

もうかる会社はもうかる。もうからない会社はもうからない。世の中というものは、そういうものなんじゃないかと僕は思っている。

でもじっさい僕は、ミニヨンクやポケモンカードゲームのことをたのしいと思っている。それにみんなもやっていると、競争ができる。だからよけいにやっていると楽しくなる。仲間がふえればふえるほど楽しくなる。でも上には上がいる。だから僕は一番目ざしてがんばるぞ!!

## たまごっち・ポケモン

小1　新井友紀江

わたしは、あみものたまごっちをもっています。
それからたまごっちのだいのくんももっています。
それからポケモンのカードを十二まいもっています。
ポケモンの歌は、ピカチュウカイリュウヤドランピジョンコダックコラッタズバットゲロップサンダースメノクラゲパウワウカラカラタマタマガラガラフシギダネ・・・まだあるけどつかれたからかけません。

## ポケモン・たまごっち

小3　千葉加奈子

私は、ポケモンカードを三十二枚持っています。
そのポケモンカードは、全部学校の友だちにダブッているのをもらったので強いのは持

ってません。でもたいせんはしないのでかわいければいいなと思ってます。
私はたまごっちの新しゅ発見のほうを持ってます。
でも三日であきてしまいます。
買ってもすぐあきてしまうので買ってもしようがないと思います。
形はかわいいけど、そだてるのがめんどくさいと思います。

## 今年はやった物

小3　矢沢健司

ぼくは今年はやった物は1位ポケモン、2位ハイパーヨーヨー、3位サッカーワールドカップだと思います。なぜ1位ポケモンかというとテレビにもなったし、バトルエンピツなどのたくさんのグッズがあるからです。2位のハイパーヨーヨーはハイパーブレインやファイヤーボールなどがめったに売っていないからです。
3位ワールドカップは32年ぐらい前からの悲願だったのでえらびました。
4位はエヴァンゲリオンです。エヴァンゲリオンは、大人から子供？　から楽しめるの

でえらびました。
そのほかにもたまごっちや「もののけひめ」、コロコロコミックなどがはやって、わけのわからない年だったんだと思います。

## 日常

小4　杉本由希

みんな日常にこていされている。そして非日常をやったことがないのだ。一人だけがそのじょうしき（日常や、ルールと、同類）にさからっても、その流れには、むりだ。
例えば、たきなんかに小石一つをおいたって、その小石は流れていくだけだ。
だが、もしも、だんたいの小石で、（それは、数百個いると思うが）たきに、おけば、たきの流れは、せきとめられる。
一人では時の流れにはさからえないし、日常非日常をぎゃくにしたり、変えたりするのは、まずむりだ。
だが、人々はまだ、この、ルール、日常、じょうしき、ひじょうしきが、「まちがって

いる。」ということに気がついていないのだ。
時間もじょうしきも、世の中のすべてをなわでぐるぐるまきにして、ぜったいにうごけないように、一いきもできないようにしばっているのだ。

## シルク航空＝トランスワールド航空

中1　塩田一樹

僕の妹も見た。クラスの何人かも見た。何もおきんかった。
家へ帰ったらもっと騒ぎが大きくなっていた。放送休止だ調査チームだなどと。また、非日常として整理されていく事が発生した。ジャカルタ発のシルク航空が落ちた、金大中が大統領になった。日本人ダイバーは行方不明のまま。様々な非日常と呼ばれることが起きている。
しかしこのような事は毎日おきているはずだ。自分らの周囲でさえ。なぜ。ごく一部が非日常とされ、騒がれるのだろう?
僕は、人間は、形でしか知る事のできない生物だからだと思う。だから、目に見え、し

かも派手なモノを選択し、それに対し感情を表すのだろう。
しかし、これでは人が非日常に対し「憧れ」のような心境を抱くのか？　という事は分からない。
そこで、ワイドショーを例に出してみよう。僕は見る機会は全くといって良い程無いが、好奇心に溢れている様に思える。程度の差こそあれ、マスコミはだいたいこんなのが原点だと思う。そして、各マスコミの情報を得ようとする一般人も。
つまり、好奇心、探求心などの欲を満たすために、非日常として分類し、ラベルを貼り付けているのではないのだろうか？
そのいい例として、巷で大ヒットしたたまごっちや、小学校高学年からブームが始まったポケモン、中高生に増加したエヴァなどのアニメおたく乃至マニア等。そして、一連の不倫モノである。
どれも非日常なものである。そして見事に人々はハマッている。
しかし、非日常が日常となるような日を考える人はいない。それは、もしかしたら、非日常とは、地獄なのかもしれない。怖いけど覗きたいという。

## ポケモン騒ぎ

中2　大橋徳子

学校に行って、勉強しながら弁当の時間を待ち、今度は昼食が終われば下校時間を待つ。常に私は「待つ」ということの繰り返しだと今になって思った。やはりこれは日常というものなんだろうか。もし、これを日常と呼ぶならばポケモンは私の日常ではない。だから世間で大騒ぎするのは知ったこっちゃない——、と今つくづく感じる。

こういう風に自分には関係のない（直接には）ことは、表面だけからしか受け止めない、という人が私も含めて自分の周りには多い。でも関係ないからと何もしないでいるから、「待つ」ということが増える単調な毎日になるのかもしれない——。だから考えようと思う。

たぶん大半が「好きだから」という理由で見ていたと思う。でも私はそこで「本当に好きなの？」と聞きたい。

好きなものを見ていてけいれんを起こしたのならきっと飼い犬に手をかまれるのと同じだ。

そういうことを問う前に、けいれんを起こす人数の多さよりもそれを「すごいこと」ととりあげる新聞＋雑誌は、もしその人数が一人だとしたらどうするのか、人数が多いから、理由だとするならばそれに影響され考える私もバカらしくなるかもしれない。
でもこういうことがあって、ポケモンが見直されることで有名になったテレビ局も、もしかしたら陰で喜んでいるかもしれない――、と思った。

## ポケモンパニックの真相

小6　加藤めぐみ

私たちは日常の中に生きている。その日常というものの中を自分は普通だと思うのである。
ある平均地点を勝手に普通だと考える人から成り立つ社会では、このような考え方がしみついてしまったのではないだろうか。
今、私達は刺激を求めているのではないだろうか。そして非日常の世界へとのめり込んでいく。

私達は、それを、ポケモンやたまごっちにゆだねていくのではないだろうか。非日常の世界へのめりこんでいこうとする人はそれでもいい。日常からかけはなれている非日常というある一種の日常というくらしに入っていくのだから。

ただ、これからのめりこんでいこうとする刺激が、ただほしいだけの人間はポケモンやたまごっちへとはまっていくのではないのか、と思う。

## 流行に弱い

小6　亀松昌彦

ポケモン、たまごっち。

今までに、いろいろなゲームが出てきた。

最近出てきたのがポケモンである。

これがなぜ流行したかと思うと、たぶんこれが自分がその世界の主になれるという点ではやったと思う。

このゲームをやると、普通では、味わえないスリル、興奮が楽しめるからだと思う。

しかも日本人が流行に弱いという点でも、はやったと思う。その興奮が、アニメで爆発して、アニメを見ていた人が、発作、けいれんを起してしまったと思う。
たぶん、こういう事件はなくならないと思う。それは、なぜかというと、つねに人はスリルを求めているからである。
こういう欲をなくさないかぎり、こういう事件は永遠になくならないと思う。

## 流行

中1　石原しのぶ

チラシやテレビのCMか何かで一人がやり始めたら、次々とそれをやり始める。そして、一人がやめると、次々とやめ始める。たまごっちやハイパーヨーヨー、ポケモンもみんなそうだと思う。
特にポケモンはいろいろなグッズもたくさん売りだしていて、すごい人気だ。学校で、ポケモングッズ十個以上もっていない人は、仲間はずれにしたりするところはいくつもあると思う。

ではなぜそんな人気になったのか？　まず第一に、かわいい。（特にピカチュウなど）私も、かわいいと思うけど、そんなグッズまで買うなんてことはしない。ポケモンは、とにかくすごい！　子供から大人までハマッてる。

## 空白の時間

中1　平本尚子

熱中するということは、現実から逃げることだと思う。例えば、私の生活の中で言えば、推理小説を読んだり、全然現実的でない恋愛のマンガを読み、空想の世界に入っていくことが挙げられる。

実際あり得ないことを考えるのが、嫌なこと、どうしたらいいのか分からない時の逃げ場所となっている。

一見時の流れというのは、一直線上であり、つな渡りのつなであり、ずっとその上にいなければならないように感じるが、自分の意志で、どこでもいけるものである。

現実から逃げる、過去をふり返る、将来を考える、空想の世界に入るなど、前後左右、

上下、ななめのどこへでも行ける。しかしそれは、認識の上でだ。

時というのは現実の何なのか。一秒一秒という時間のきざみなのか。時計というのは人間が作り出したものである。時計があるから待ち合わせもでき、電車の時刻表もでき、学校の時間割もできる。現実に時計があり、時が刻まれているから、死の恐怖を感じ、現実から逃げたくなるのだ。

時計が進むというのは当たり前となっているが、実際はとても不思議な事なのかもしれない。

どんどん時が過ぎてゆく。今の一秒前だって過去になる。

じゃあ、その過去を考えている時間は何なのか。

その時間だけ、私のうちでは、つな渡りのつながない場所、そこがつまり空白の時間なのではないだろうか。過去を考えることが終わって現実に戻ったら、そこから「つな」が再生される。

私の今まで生きてきた時間の中には、過去をふり返る以外のいろいろな事を考えたりした時の、空白の時間が所々にあって、決して一本のつなでつながっていないだろうと思う。

## 何層にも重なる自分の存在

中2　大橋徳子

よく二面性の人というのを耳にする。今まで私自身もその一人だと思っていた。けれどこの頃は総合して自分が三面であることに気がついた。一人は人と接する時の（表面的）自分、つまり肉体的な自分（大橋徳子）（A）三人目は内面的な自分（B）最後はA、B、それぞれを客観視する自分（C）である。

例えば悲しく、そして感動と宣伝される映画をクラスで見たとする。そのときにAは、前置きの宣伝どおり悲しいと体で受け止め涙を流す。それでBは、「私泣いてるんだ、なんか他から見ればかっこいいってかんじ？」みたいなことを考え、Cは「Bが本音だとしたら本当に私、感動してんの？」というかんじ。ここではAが映画に熱中しているのだと思う。

いろんな自分が交差し最終的にひとつにまとまればいいのだけれど、私の場合はそうは行かない。時に、AもBも〝熱中〟しているとCが判断した時の必ず出てくる思いがある。〝かんちがい〟である。

Cは、「もしかしたら自分は感動してるとか思っているけれど本当はそうじゃないのかも。自分が思い込んでるだけなのかも。」と考える。

本当なんて自分で認識したものにすぎないのに、ものすごいむなしさが全身に伝わる。つまり私の場合、A、Bのしていることに Cが熱中していると判断したその時、その事への熱意が原爆のようにふっとぶ。私にはCが不要であると吹っ飛ぶ時感じる。その反面、Cがとてつもなく必要にせまられる時もあった。

その時というのは学校やら公への提出物、ここ最近で言えば夏休みの読書感想文だった。課題とされた本はそれなりに思うところがあった。しかし少しでもその本の主題から外れると減点という文字が私の頭の中によぎったため、A、BよりもCが「こういう所に読む人は引き込まれるものだよねー、普通、……。」と思いながら何度も何度も練り直して提出した。見事それが全校の文集に載った。(学年の前でマイクで自分のを読む時は他人の文を読んでるようだ。) けれど私は心からは喜べない。当たり前でありはじめから覚悟していたことだ。

私にはAとCの間に距離が宇宙のように広いように思える。熱中という言葉にあこがれを私は抱き、そしてそれをさける自分がそこにある。そして今もまた、生きていることに

熱中していると思うBをもしかしたらかん違い、と思うCがある。
それは、こうして今肉体的に生きる自分があるから生きていると思ってるだけで、精神における自分はどうか——、ということについては自信がない、つまり肉体と精神とが別々のところに存在しているような気がするからだ。

## ピカチュウ熱中ウォンチュー

中2　島田玄樹

目の前に消しゴムがある。これを、ずーっと見て、消しゴムしか見えなくなるまで見てほしい。その時あなたは、何を考え、何を思いましたか？　きっと、何も考えられず、何も思えなかったでしょう。ぼくは、そうでした。
ふだんの生活の中で、こういう事がありますか？　なければ、あなたにとって、熱中とは、非日常になります。熱中とは、日常でなければならないのです。
[でも、どうやって熱中するのか]
ぼくは、こう思う。今、やっていることと、今、考えていることが、同じときに、人は、

その事に熱中するといえる。
日頃、熱中するかしないかで、大きな誤差が出る。
熱中すると、何でもできるようになる。気持ちが全てできると思い、熱中すれば何でもできる。勉強だって、熱中すればいろいろと頭に入る。それは、その事しか考えないから頭にスペースがあくからだ。
スポーツだって、熱中して自分は今やっているこのスポーツができるんだ、と思えば、おどろくような力が出る。体のどこかが痛くても、熱中すると、何ともなくなってしまう。
つまんないようなことでも、それに熱中できれば、たのしくなるものだ。
すごく短くても、楽しいのと、すごく長くて、ふつうにするのと、どっちがイイ？　ほぼ全員が初めの方に答えるだろう。
こないだのポケモン事件だって、ポケモンを熱中して見ていたから、という説もあるらしい。もし、その説が本当だとしたら、被害を受けた人は、正しいと思う。ひとつのＴＶにその人たちは熱中できたわけだからだ。
ぼーっと見ていると、なんとなく見ていると、バカになりそうな気が、僕はする。だったら熱中している人の方がよほどいいと思う。

# 熱中

中1　森　荘介

僕は熱中することは、1つの場面にのめり込むということだと思います。例えば、スポーツなんかは、他の事を考えずに、ただ没頭できます。バスケットボール、サッカー、野球なんかは、スポーツの中でも、好きな種目なので、もっとも1つの場面にのめり込めます。

この間の「ポケモン」を見て倒れた子どもは、1つの場面に熱中しすぎて、あの光が頭の中のなにかを刺激して倒れてしまったのではないか、と思います。つまり、場面にのめり込んでしまって、周りのものが見えなくなってしまったのでは、と思います。僕も、テレビの一場面を集中してみると、お母さんが、呼んでも聞こえない時がありま す。それが熱中することだと思います。

さっき先生が、死ぬことが恐ろしいと思うと、自分の部屋を走り回っている、と言いましたが、僕も、死ぬのが恐くなると、寝られなくなってしまいます。

そういう時は、起きて楽しい本を熱中して読むと、死ぬのが恐いと言うのは消えてしま

そういう時は、起きて楽しい本を熱中して読むと、死ぬのが恐いというのは消えてしまいます。そして、次の日に学校へ行って、友達と熱中して遊んでいると、生きている、今を精一杯生きよう、と思います。
テレビを見ていて、好きなパフィ、TMレボリューション、華原朋美などがでてくると、つい、時間を忘れて見てしまいます。今、生きているこの時に熱中するものがあるというのは、すばらしいことだと思いました。

## 乗りたくない

中1　鈴木亮介

今、この場所にいる。この場所を中心に地球が一回転すると昨日になる。明日にもなる。過去は記憶として、未来は想像としてこの場所（現在）にある。
今、この場所という限られた中で人は生きている。ルールに逆らうということ、普通の世界から抜け出そうとすること、人生は全て限られた中にある。限られた中で、普通の生活から抜け出し、熱中する。しかし、熱中は限られた中で特定のものなどを見たりするこ

とだから、限られた中の日常生活の一部ではないのだろうか。

中央線は、終着駅があり、必ずその駅で終わってしまう。つまり、決められた一本の道をただ走っているだけだ。山手線は、同じ所をただくりかえしまわっているだけ、つまり普通という中で永遠に円を走っているのだ。

僕は、何にも乗りたくない。自由という限られたものから抜け出したい。この地球の上で「人生」という限られた乗り物から抜け出したい。

## マインドコントロール――あやつられる人々

中1　小林芙美

けいれんや体の調子がおかしくなったのは問題の4秒間ではなく、「ポケモン」という番組全てではないのだろうか。「ポケモン」が知らず知らずのうちにウィルスとなって子供達をマインドコントロールしてしまっていたのだ。

子供達が「ポケモン」を見ようとしていたのではなく「ポケモン」が子供達に見させようとコントロールしているのではないか。私達がテレビのチャンネルをあやつっているの

ではなく、テレビのチャンネルが私達をあやつり、「ポケモン」が私達をあやつっているのではないのだろうか。

確かに「ポケモン」のほかにも大小の変化、また、明暗の変化がすごいものもある。しかし、変化というものがもう子供達の生活にしみついている。だから昔では考えた事もないくらい、変化が大きいアニメでも平気で見ていられたのだ。

しかし、その面、明るすぎも暗すぎもしないため明るすぎの限界を超えた「ポケモン」のあの4秒間が怖かったのだ。子供達はあのアニメに入りきってしまっている、入りきるようにさせられている。その中で自分が見たものが怖かったのである。

昔は考えたことのない明るさのアニメが今は普通となり、人々に見られているのならばあともう少ししたら人々はだまされているのもしらずに「ポケモン」の明るさが普通となり、見ているようになっていると思う。

そんなことになったならば人々はこわされ全ての人がテレビにあやつられてしまうのではないだろうか。

# モンスター

小4　飯田琢磨

モンスターはかげだと思う。それは、実体がないからだ。かげは太陽とビルなどがないとできない。人間からモンスターができたのなら、太陽とビルが人間だ。そして、地球は太陽がないとだめだ。そして、人は建物も必要だ。つまり、けっきょくどこにでもモンスターはいるのだ。

病気はモンスターというかおばけだ。病気のウイルスは人の知らない間に体の中へ入って、どんどん増殖していく。つまり、おばけが人にとりついて最後、殺してしまうのだ。

でもそのおばけを退治するのが薬だ。薬はゴキブリにたとえたらゴキブリホイホイだ。人にとりついたお化けをたいじする、つまり病気を治す。

もし、カゼをひいている人がくしゃみをしたら多くのおばけが出てくることになる。

ポケモンが中止になったり、パン食い競争が中止になるのに、サスペンスなどが中止にならないのは、大人がつごうのよいことばかり考えるからだと思う。

サスペンスなどは、大人の人が喜ぶ、でも、ポケモンなんか見てもつまらないと言う人

が多い。どうせポケモンが放映中止になったらニュースかドラマになると思う。でも、ニュースはサスペンスとちがう。

子供でポケモンやめないでと思わない人はほとんどいないだろう。でも、大人はいばっているのでそういう意見を言うことができないんだと思う。もし、言ったとしてもむだだ。それに、「子供には関係がない。」と思うだろう。

でも、子供が楽しんでいるのに、関係ないはずがない。そういうことを大人だけで考えるんじゃなく、子供を協力させればいいと思う。そうしないとそのうち、全部の番組がサスペンスやニュースなど、大人の見るものになり、子供はテレビを見なくなってしまう。



# 38話を再検証した

## ちょっと一言――38話を再検証した

どうせわかってしまうのだから言っておこう。ボクの助手でしかも高校生でしかも最近学校に行っていない秀才君が、その時のポケモンをビデオに収録していた。「何で早く言わない？」問い詰めたら、「いつ言おうかと思ったんですが、つい言いそびれて……」。

翌日、早速持って来させた。しかしさすがに低学年のクラスでは放映する勇気がない。してもいいと思いつつ、「万一」がふと脳裏を横切る。ぶっ倒れる子が出たら、しがない草莽（そうもう）の教師は年貢の納め時。新聞にも出るよなきっと……。ぎりぎり迷ってしなかった。子どもたちからは当然のブーイング。

「大丈夫だよ。疑ってかかっているから」。ある教師に言われた。「先生のところの子は倒れませんよ。免疫ができているから」。何だかわからない……。

結局、最終クラス、にめでたく放映となった。しかし気を遣う。黒板に切り口を書いたり、解説したり、チャチャを入れたり。集中せずに距離をもって見るようにあれこれ細工

をしていた。お陰で誰一人問題行動は生じなかった。
その時の作品読解などはこの中に収録してある。
しかし、嘘だと思われるかもしれないが、見終わった後、ボクは自分の研究室に入ってソファーに横たわる羽目になってしまった。目を開けてられなかった。ショボショボして、無性にムカムカした。けいれんは頭の中だけ。「しょーもない」とスタッフの女性陣に言われた。影響を受けたのはボク一人だった。
新聞では学校の教師が同じようにビデオを子どもたちに見せ、問題になったと報じられていた。同情を禁じえない。気持ちはわかるが日常を教えるしかない学校ではよした方がいい。餅は餅屋だ。
距離を離して見るというのは実際の何メートルかという地理的なことではなく、きっと心理的な距離のこともあるのだろう。必要以上に神経を遣うと心がそこに寄る。無神論者が神に近づく喩えのようなものかな。

# ポケモンパニックについて

中1　鈴木亮介

なぜ、ポケットモンスターのＴＶを見て７００人近くが病院に運ばれたのだろうか。あの場面だけの問題ではないと僕は思う。実際に見てみると、別の場面でもチカチカする多色の場面が出ている。

僕は、「ポケモン」というワクチンにＴＶを見ていた子どもたちがかかってしまったのではないかと思う。きっと、子どもたちがポケモンのゲームなどにはまってしまっておかしくなってしまったために起きた、「ポケモンからの子どもたちへの警告」なのではないかと僕は思う。

子どもたちは、「ポケモン」というものに対しての自分の境界線を作ってしまった。学校に行くから、〜〜をしなくてはいけないから等と、「義務」を自分でつくり、それに自分をあわせているのだ。

しかも、「集団」から仲間外れにならないようにと、他の人と同じ事を知っていなくては行けない。(例、ポケモンの歌を覚える）など、また自分で「義務」を作ってしまい、

その子どもは結果、ポケモンのＴＶを見たり、ゲームで遊ぶ→つかれる、と感じてしまうようになる。こうして他のＴＶ番組でも今まであったような、チカチカする映像で子どもたちはワクチンにたおされてしまい、救急車で運ばれる。

だから、アニメはこれ以上放送しない方が子供達のためだ。そもそも、アンパンマンやハリモグハーリー（ＮＨＫの幼児向アニメ番組）やドラえもんと違って、ポケモンのアニメは面白くないのだ。

アンパンマンは、夢と感動があり、それからどうなるか、なぜこうなるかなど、子供達の思考力が深まる最高のアニメだ。ポケモンは、ただ見ていてハッピーエンドで終わるだけのことで、感動がないのだ。一体このアニメのストーリーを考えた人は何者なのだろうかと、偶然にもチカチカする映像と重なって、番組終了後、少し涙が出てきた。子供達が面白いというのならいいかもしれないが、「ポケモン見なくちゃいけない」と、義務化するのなら、アニメ放送はやめるべきだ。

## なぜ見た人が失神したか？

中2　須川真衣

コンピューターの世界に主人公たちが入っていくと同時に見ている人たちも一緒にコンピューターの世界に入っていってしまったのだろう。

自分も一緒にポリゴンに乗っている感覚を味わわせるためか視点の切り替えもグルグルしていてジェットコースターに乗っているような感じもする。

そしてあい間に入ってくる博士の現状の説明も見ている側に緊迫感を与えている。

ワクチンがとう入されてからは音と映像によるハラハラ感。このままやられて終わってしまうのか？　という思い。自分もその世界に入った気にさせてしまっているので自分も逃げている感覚。敵であるロケット団がワクチンにやられかける。あぶない。どうなるのといった思いが出てくるのであろう。

間一髪で助けるが重量オーバー。

このままでおわり？　またそこで出てくる恐怖。それでもワクチンの攻撃はやまない。自分も必死でよけている感じ。やっとの思いで逃げたあとの安心感。これが重要ではない

だろうか?
あれだけ続いた緊張が一瞬にしてほぐれる。そのとたん見ていた側は安心とともに気を失ったのだと思う。
今のアニメは見ている側を引き込む力もあると思うし、見ている側も簡単に引き込まれていると思う。
一歩引いて見ていれば何てことないものであると思うのだが、みんなやっぱり現実逃避したいのだろうか?

## 特殊だった今回

高1 小池佳之

ポケモンの事件の起きた今回は、確かに光の点滅ははげしい。しかし、それだけでなく話の流れに問題がある。
一つは、視聴者と主人公サトシやピカチュウたちと無意識で心がシンクロしてしまうこと。つまり、彼らは危害を加えないはずのコンピューターワクチンによって死の危険にさ

らされていること。それが私達に害にならないＴＶアニメが同じように危険な目に私達をあわせるのではという暗示がかかるような内容だったこと。

もう一つはこの話が、非日常だということ。ポケモンという話の今までの舞台はあくまでも（ポケモンの中の）日常世界だった。

ところが今回の舞台だけは登場人物にとっても非日常な世界＝コンピューターの中だった。彼らは元にもどれるかわからない、そしてワクチンで殺されるかもしれないという、二重三重の非日常だった。ふだんのポケモンでは戦ってボコボコにされたり黒コゲにはなっても命の危険はなかったのに、今回は命の危険が大きかった。それが見ている人にすごい緊張感や集中力を生ませ、引きこんでしまった。これに加え、引き金の光。だから、ふだんから思い入れの強いこたちに引きつけ等の症状がでたのだろう。

付け加えるなら、他の回のポケモンは今回とちがい主人公や人気のピカチュウの命の危険などということはなく、せいぜい勝負に勝つか敗けるかくらいの緊迫感しかない。今回だけを見て危険なアニメだから中止すべきというのは少々安易だとおもう。外の話も見てからでも結論を出すのは遅くない。

# ワクチン

中1　平本尚子

ポケモンは、かなり人気で、小学生や幼稚園に通っているいとこなど、いつもモンスターの名前をぶつぶつ言っていたので知っていた。でも、こんなに場面がくるくると変わり、激しい色を使って、絶えずどこかがチカチカしているものだとは思わなかった。場面がゆれるたびにそれに合わせて顔もゆれる気がした。きっと真剣に見ていた子達がそのようにして気持ち悪くなったんだと思う。

ワクチンとウイルスの関係で、ワクチンはどんなものでもウイルスと思ってやっつけてしまうところが印象に残った。人間の体の中に入っているウイルスは、注射によってやっつけられている。

ワクチンは、あくまでも何かをやっつけなければならないものであり、ウイルスはやられるものである。

この関係は面白いと思う。要するに、物それぞれに役目、役割があるということだ。また、それしかできないというようにも言える。でも、人間はちがう。たとえ、得意、不得

意があったとしても何でも一通りはやれる。当然のことながら改めて感じて、人間に生まれてよかったと思った。

## 流行

中1　鈴木亮介

日本人は、周りの人と同じ意見を持とうという、集団を好む人々がほとんどである。僕は流行というものはそれら人々に対する「義務」だと思う。誰かが流行をつくり出して、いつのまにか、流行についていかないとまわりの仲間に入れてもらえないとか、呼ばれたからこれをしなくてはいけないなど、人々は皆、自分の意志で自分からそれらをやっているのではない。

また、流行はやがて過ぎ去ってゆき、新しい流行へと変わってゆく。これもまた、人々が集団でつくり出していくのだ。流行にあきた人々たちは、互いにたくさんの人達があきてくると、別のものへと変わろうと、皆で動く。

流行の対象となるのは、これといってすごいものではない。たまたま意見のあった人達が流行をひろめ、それについていく自分の意志のない者がたくさんいるだけである。

日本人は、自分一人ではいられない、誰かと集団でいたいという考えを持つ人が増えている。そのきっかけを作るものの一つが「流行」である。流行というものはどんどん別のものへと変わってゆくが、決して日本人から無くなることはないと思う。

## 文化の低下

中1　鈴木美香

電車に乗っていたら不思議な会話を耳にした。単調な生活に刺激が必要な人間の為にできあがる流行物は、一九九七年、本当にたくさんあった。あと十一日で一年も終わる。こんな時に、あやしげな怪物ゲームで子供から大人までおびえてるなんて、なんて情けない話だろう。

ワイドショーが常に非常を求めるように、それを好んで見て笑う普通人が求めていた非常が、今回の事件につながっているのだと思う。私は、「ポケットモンスター」というものを知ったときから気味の悪いゲームだと思った。そしてよくある戦闘的ゲームなのだと思った。

みんな狂ったようにあの歌を電車で口ずさむ姿を見たとき、日本人のモラルの低下を感じた。最近、私も低下している。いろいろな場面で、人間界の程度が低くなっているように私には見える。

みんな、何となく気づいているのにだれも止めようとしないのは、それぞれがよいと思っているからだ。結局、誰か立ち上がっても動き出すものがないのは、賛成しているからだ。

文化の程度も下がりつつあるのは、私たちがしっかりしないからかもしれない。そのうちに日本は、笑顔や苦しみを知らぬまま、全ての人間が同じ顔をしているようになってしまうのかもしれないと思うととっても心配だ。

学校で、百年後に日本は、海の底に沈むかもしれないということを聞いた。消滅させたくなかったらどうすればいいのかということも。でも、私は未だに一つも実行していない。はじめは、ぜひやろうと思ったのだが、なんだか自分が百十三さいまで生きる証拠を見つけるまでは、動き出す気が起きないのだ。

私は、最低か。それとも普通なのか。「ポケットモンスター」も同じだろう。ポケモンは、私たちに何かを気付いてもらいたかったのかもしれない。だが悲しいことに国民は気

付いていない。単にテレビ東京が悪いなどといって怖い気持ちをまぎらわしているだけなのだ。また気付かなかったら同じことのくり返しで世の中はずっと低下し続けると思う。文化は流行物であり、低下や程度のグラフだと思った。

## リセット

中2　須川真衣

日本人はみんな持っているのが好きだと思う。みんなが持っているから欲しい。自分だけ持っていないと仲間内で浮いてしまう。それがとてもこわいものだと思う。ルーズソックスをはいたり、スカートを短くしたり、プリクラの交換。

「どうしてそういうことをするの?」と聞くと「みんなしてるから」。何でだろう。私はどちらかというとはやりものは苦手である。学校ではほとんどの子が持っていた「たまごっち」。私はうるさいしそんなの迷惑になるだけだよと思っていた。でも友達は休み時間のたびに気にしてずーっといじっていた。授業中にもずっといじっている子までいたぐらいだ。なぜみんなすぐ時間を忘れてまで没頭してしまうのだろう。

没頭している人に話しかけても返事はほとんどかえってこない。みんな違う世界にいってしまっている感じである。

ゲームやっているときなどはそういう状態ではないだろうか？

電源を入れればもう違う世界が用意されている。現実から一番簡単に逃げれる方法である。

ゲームの中では強い自分。そこに没頭してすべてを忘れていれば苦しい思いはしなくなる。でも現実との境がなくなっているのも事実である。リセットを押せば白紙の状態、そんな感覚もある。人を殺すのもゲーム感覚。敵をたおすのと同じぐらいの感覚ではないだろうか。現実から逃げて違う世界に入ってしまえばいやなこともない。

今、世の中の人は違う自分になりたいのだと思う。

## 個のとけるニッポン

**中1　佐野正樹**

「流行」というものがある社会というのは、まだ、「個」というものがない世界だと思う。

流行は、まず最初に、それをよしとする人が多数いることが必要である。
そこから、「個」はとけ始めていくのである。そして、大多数まで「個」がとけると、社会がそれを流行として認めるのである。そして、いつの日か、それは消えるのである。
「個」がとけるには「核」が必要である。この「核」こそが、多数の人なのである。その「核」は、2人でも3人でもいい。団地などで行われる、公園デビューなどは、少数のグループの中で行われるものであり、そのような場合では、2人でも3人でも、流行は生み出すことはできる。
日本の社会では、個を持つことは、困難であろう。小学校のクラスの中でも、グループに分かれているときもよくあった。日本では個はとけやすいのである。その理由は、個がとけることで、安定しやすいようになっていることがある。
例として、薬害エイズの際、川田や、弁護士を核として、被害者が集まりできたグループは、当初はエイズ関連を扱っていたが、しだいに、左の方のグループとなり、運動家たちの「道具」となってしまった。
個は、現在では、すりつぶされて、団子のようになってしまった。しかし、これからはおにぎりのような関係を目指すべきであろう。

個がとけやすい日本では、民主主義さえ動かないだろう。ただ単に、「民」という名のグループが国を動かしているだけである。政治家が、腐っているのも、それを批判できる個が育っていないからである。個が本当に育っていれば、きっちりと、民間だけで政治家を批判できるはずだ。

個が育たないからこそ、あの大東亜戦争に入ったのである。まさに、ファシズムは、前のファシズムを壊した後にやってきている。

これからの日本はどうなのだろうか。ただ単に「自分は自由」と思うとき、とけることを忘れてはならない。



# モンスターを探せ

## ちょっと一言——モンスターを探せ

全員が全員、ポケモンを知っているというわけではない。また中には、そうしたものに興味を示さない子もいる。あるいは、予定調和的に悪ノリしているものもいるくらいだから、結構最初から醒めている見ているとも言える。

なんとなく見ていても、今回のことに憤りや問題を感じているという姿勢を持つことによって、このテーマへの参加資格があるかのように思っている子だって少なくない。

それは当然だし、それでいいのだと思う。あえてステージに上ってそこで何がしかを演じていくことをきっと誰もがしているのだ。

僕のところはそれほどでもないなどという気はサラサラない。しかしどこよりも幾分かはホッとできると、多くの子や親が言ってくれる。

「モンスターは先生だよ」と言った子もいた。風貌ではない。

一体ポケモンとは何か、僕だって知っているようでよく知らないのだ。それを考えた。すると居説明好きな子がいて「ピカチュウはねずみで……」とあれこれ紹介してくれた。

合わせた子が、「みんな身の回りにいる動物や道具じゃない」と言った。
これは子供たちの思考のダムを決壊させるに十分な言葉となった。なるほど安易といえば安易だ。しかし所詮僕らの想像など現実の外延上でしかない。想像はいくら拡大していってもそれはきっと現実と重なっていくしかないのだろう、などということになってきた。
「一体モンスターって何だろう」「何をさがしているんだろうね」という議論になった。「みえないもの」「非実体」といった言葉が飛び交う。小学生のクラスだ。難しい言葉を知っているなどと驚いてはいけない。受験用の知識しか学ぼうとしないものと真に古今の英知を学ぼうとするものとの相違だ。
学問は「人・世界・自分」の探究につきる。この国の学徒（古いね）はこの大道を歩いているようで歩いていない。昨今の学力低下。大学のレベルダウン。これはこの国の基礎能力が既に脆弱になっているからだし、真の必要を感じない鈍さが人々を覆っているということでもある。
友人の教授たちは「教養主義を標榜しよう」と言っている。まず隗よりはじめよといいたい気持ちをこらえた。僕が大学の教職から去ったのもそこに理由がある。ホントは愛想

をつかしたと僕も思っているが、向こうもそれ以上に思っているらしい。怠惰な知性もモンスターだ。

見えないもの、ここだけすがって考えようという子もいる。そこから何とか突き抜けたいともがいている子もいる。そのあたりを読んでもらえるとうれしい。要は考えようなのだ。

周りが全てモンスターという意見も成立する。「夕鶴」の鶴ならまだしも自分の正体は本当は不明なのだから、思い込みの自分なのだから、これをモンスターということもできる。

僕などはさしずめ、この世の生身の人間こそモンスターだと思う。とにかく化けるし化けることをしないと生きていけそうにない。マンションの資産価値も化け下がったし、女も男も言葉や立ち居振舞いの中に化けを宿している。子どもだってそうだ。毎日化けは変わっていくと言っていい。

この世はモンスター。結構短絡的な見解だが、そんな気がする。「裸の王様」は気持ちや思いを着ている。誰も笑えない。素晴らしい服であることを前提として暗黙の了解で出来上がる社会が行列して行進している。「何も着ていない」と叫ぶ子は異端なのだ。思っ

たことを正直に語ってはいけない文化が大手を振ってまかり通っている。
言葉に置き換えていく無理は結局定義付け作業をむなしく繰り返す。「意味ないぜ」と高校生がグサリ。「意味と来たね」「こじつけジャン」それを言ってはおしめえよ。見えないものに名と意味と意義と権威をつけて成立させていくのが人の世。「まぼろし」なんて言ったらどうしていいかわかんなくなっちゃうよね。



## モンスターはなんだ？

小3　安田勇輝

僕は、コピー機がゴーストだと思う。なぜか。だって動かないし、人にあやつられているからだ。ブラックホールは、人間がそうぞうしたもの。ゴーストもそうぞうしたもの。きょうつうしていることは、さっかくというところだ。じゃあ、さっかくしたものは、ゴーストなのか。

ぼくは、動かないものもゴーストだと思う。動かないものの中では、コントロールすると動くものもある。動かないものは、たましいがないと人間は言っている。動かないだけでゴーストなのかもしれない。きかいと動かない物は、いっしょだと思う。わけ。きかいは、そうさしないと動かないから。だからきょうそうしている。

## 身近なところにモンスター

小4　三好剛生

「チッ、チッ、チッ、チッ」時間をしらせるモンスター。もう、わかるかな？　おっ、もうすぐかねがなる。「チッ、チッ、ボーン」九時になった。もう、ねよう。こんな風に、いつも、いつも、休まずえい業。しかもただ。時間をしらせるモンスター「時計」人が作ったモンスター、これも機械じかけのモンスターだ。時計は、メカモンとよんでもいいかな。

「えっ!!」「うそ〜。」「本当か！」こんな、言葉を作るモンスター。「げん実ではありえない事」まだまだ、モンスターっているもの。ポケモンより、種類が多い。何億、何兆、もっと、もっとある。

## モンスター

小2　三好由香

ポケットモンスターのモンスターは、おばけのことです。ようかいでもありません。モンスターはいろんなところにいます。空気は見えません。だから、空気もおばけ。むかしもおばけということだと思います。でも、おばけは、あれは、ほんとうのすがたでは

ないかもしれない。きょうりゅうも、同じです。本当のすがたは、ちがったりするかもしれないのです。
きかい、びょうき、こわいもの、古いもの、こわれたもの、さわれないもの、見えないものがぜーんぶおばけなんだなー。
でも、モンスターというと、あたまには、ゴーストとうかびます。モンスターも、ゴーストも、同じなんじゃないかなー。

## モンスターとはいったい

小6　谷脇正純

モンスターとは、いろいろな所にある。
例えば、実体としてない（非実体）また、存在していない。
しかしぼくが見つけたのは、エアコン。
エアコンのリモコンから出る電磁波や画面として出る液晶、そしてエアコンから出る風。
風のことをもっとべつの所から考えてみると北風や南風。風はどこからふいてくるのだろ

うか。風とは強ければ弱いのもある。また、暖かさ寒さもある。風はまさに見えなく人の目から見えないモンスターと言ってもおかしくない。
この地球十宇宙がすべてモンスターといってもおかしくないとぼくは考えた。

## モンスターとは何か

小3 山城鉄平

モンスターとは、げんだいにも、いっぱいある。言葉、空気、いろいろとある。モンスター。それは、見えない、こわい、古い。モンスターは、おばけだ。そして、どこにでもいる。だれにでもあるもの。ぼくたちが、いくら、おばけが何かをしっていても、どんな形か、どんなぶったいなのかしらない。
おばけは、神様のようなものだ。たとえば、たましい。たましいは、おばけのようにも、思われていて、神様でもある。さっき、モンスターは、だれにでもあるもの、と書いたが、それは、うそではない。なぜなら、たましいや心は見えない、さわれない、うごかない。これ全部にきょうつうしているのは、たましいとこころである。そして、人間が死んでか

ら、うごけるようになるとぼくは思う。

## 空気ってモンスター?

小5　広瀬　満

みんなに「なぜ息ができるの?」と聞いたら、「空気があるからだよ」という。ぼくは、どうしてなんにも見えない空にそんなにみんなに大切なものがあるんだろうと思う。空気がなきゃ生きていけない、なぜだろう。こんなにも大切のものがこの世に無限にある。そんなことが不思議だ。

だってお金も大切なものでも持っていない人と持っている人がいる。でも空気は全ての人がもっている。これはまさしく人に一番大切なものだからだ。これが見えてるとぎゃくにこまってしまうかもしれない。それはいちいち消さないといけないからだ。

つまり空気は、見えてはこまるいきるための大切なものと言えるでしょう。

## モンスターとは何か

小5　松下兼夫

モンスターはこの世界にはないもので、人間がそうぞうしたものです。けれども、そのそうぞうに、ヒントがあって、人間や犬やねこをヒントにして作ったものでつばさをつけたりキバをつけたりして、モンスターができたのです。

## モンスター

小3　鈴木佳南

えんぴつはモンスター。紙には、かけるけど、くうきには、かけない。紙にかいても、消しゴムでけされる。えんぴつをつかうと、だんだん小さくなっていく。そしてさいごには、なくなる。

きかい。ポケモンは、きかいといっしょだとおもう。一つ。へんしんができる。2つめ。闘う。

それは、こわいものともいえる。ポケモンは、丸いちいさなボールから出てくる。そして、そとに出てくると、ふつうの大きさになる。よく考えてみると、すごくこわいものだ。だからポケモンは、モンスターだ。ポケモンは、いろいろなどうぶつだ。たとえばピカチュウは、ネズミ。ということは、どうぶつもモンスターかもしれない。古いものもありえる。

ネズミは、むかし家の中に入ってきて、チュウチュウやっているからだ。病気もありえる。ポケモンには、しゃべれるポケモンもいる。病気にかかってしゃべれるようになったのかもしれない。

## モンスターとはなにか

小3　西山理沙

モンスター（おばけ）とは、にくがんで、見えないもの、（形がないもの）ことだと思います。ことばがしゃべれないものは、みんなモンスターです。じったいがないもの、たとえば、ことば、しょうらいのゆめなどは、みんなモンスター。理由は、しょうらいのゆ

めなんかは、今、実体としてない、げんじつにそんざいしていないからです。ことばは、形としてないもの、実体としてないものだからです。かさこぞう、まくらがえしなどのおばけは、人がそうぞうしたんだとおもうし、ことばがしゃべれない？　実体としてしゅつげんしないからです。悪ま↑↓神様だって同じです。世の中（世界）の3分の1はみんなモンスターです。きょうりゅうだってほんとうにいたかは、わからないし、ことばだってしゃべれるかもしれないけどモンスター。

## モンスターとは何か

小4　杉下裕勇

モンスターは現実だ。ゆめとは、自分で想像して生まれるものだ。だから、自分で想像したものがすべてモンスターである。

名前をあげれば、字も時計もサンタクロースもすべて想像したものである。名前などは、すべて想像したものから、どんどん現実となってきたものである。

モンスターというものは、いわゆるおばけである。お化けもやはり想像したものである。

このようなことでは、人間もなにもがモンスターになってしまう。けれど、たとえば、くまの人形をかがみにうつしたものがくまの人形である。かがみにうつったものが自分のすがたである。想像したものでは、ない。

だからかがみというものは、想像というものをなくすものだ。

だが、かがみをかがみにうつしたらどうなるだろうか。かがみをかがみにうつしてもどちらかのかがみにも人間が一番さいしょに見たとすればなにもうつっていないだろう。

なぜかというと、かこがないからだ。想像というものは、かこというものがないとつくれないものだ。未来というものは、かこからさかのぼり想像となり未来につながる。

そのまま向こうには、現実というものがあり、現実とかこからはじまる。かこから想像、想像から未来、未来から現実に変わるものだ。モンスターもこのように、かこからはじまり現実となった。

だからおばけ（モンスター）とは、現実のことでは、ないだろうか。

## ふしぎな、モンスター

小3　飛騨彩音

見えない、のろい、たましい、死体、全部、こわいもの、動かない物、サンタクロース、よくわからない物、きかい、体の物、病気、死、強い物、古い物、実体としてない物、非現実、さわれない物、いろいろと意見がある。
目をつぶると見えなくなる。(暗くなる) つまり、その物は、モンスターである。
言葉も、モンスターだ。
私の周りには、数かぎりなくモンスターがいる。
私のえんぴつは、モンスターだ。いくら、えんぴつで書いてもけしごむで消されてしまう。つまりえんぴつは、消えてしまうのだからモンスターのいっしゅだ。
ピアノの音だってモンスターだ。音を出しても消えてしまう。
全部モンスターだと思える。
モンスターはどこでもいると思う。
モンスターは、数かぎりなくいるし、数かぎりなくふしぎな所がある。

## えいぞうはモンスター

小5　高橋賢次郎

モンスターってなぜかはしらないけど「うそ」というかんじがする。

いや「だます」の方がいいかもしれない。そしてそれにあてはまるのは「えいぞう」だと思う。ぼくはいつもテレビを見ていると思う。これって本当なのかな。そんなしょうこあるのかなと思う。

「しょうこ」というものがないとものごと全部「うそ」だと思う。

つまりすべて「モンスター」ということにあてはまる。地球も「モンスター」なのかもしれない。そして、それをうつすものは「目」つまり、自分のもつテレビである。えいぞうはいろんなものをうつすだからモンスターもうつる、見るもの、いや、自分のテレビもモンスターだと思う。

例えば「ビル」これは何ビルなんだ。そんなしょうこはどこにある。この例を思いつめるとこの世界はただの空想にすぎないと思う。

こんなことを書くと生きる目的がない。つまり生きるということもモンスターである。

## モンスター

小3　藤田大豪

モンスターとはおばけのことで、おばけとは、肉がんで見えないもののことだ。A君の家が沖縄で、Bくんが北海道にいるとする。A君がB君の家に行ったとする。Bくんが迎えに来てくれて、その人のすがたを見た。これは、モンスターではない。何日かを楽しくすごし、A君は、沖縄へ帰っていった。帰っていったら、その時点でB君のすがたは見えないのだから、B君は、A君から見れば、モンスターになってしまう。

このように、一時は見たが、見えなくなってしまったら、見えない人のがわにとってみれば、もう、モンスターになってしまう。つまり、モンスターと実物は、入れかわってしまう物だと思う。だから、どんなに近くにあっても、自分の体のひふであっても、目をつぶれば、モンスターになる。つまり、目をつぶれば、どんなものでも、モンスターになってしまうと思う。

# モンスターだらけの世の中

小4　山根佳織

モンスターとは何か？　見えない物は全てモンスターだと思う。
例えば、土地の名前はモンスターだ。
「アメリカ」という物は見えない。「りく」だけだ。アメリカの上に、アメリカとかいてあるわけでもない。つまり見えないからモンスターになる
この前、理科で、みんながうるさかったから、先生のお説教があった。説教は目に見えるか？　もちろん見えない。先生の説教もモンスターと言える。つまり言葉はみなモンスターになるわけだ。
（ああ暑いなあ。）
（ねむいなあ。）
暑いは目に見えるか？　眠いは目に見えるか？　見えない。気持ちもモンスターになるわけだ。他にもモンスターはいっぱいある。世界はモンスターだらけだ。

# ポケモン文化の探究

## ちょっと一言――ポケモン文化の探究

クリスマスだった。今回はサンタ問題がクローズアップされた。これはポケモン効果といっていい。

なぜモノをくれるか。しかも引替え条件なしに。こんなことをしていればみんなが「いい人」というのは当たり前だ。

それが交換条件ともいえるが。

子どもたちに「欲しいものは何か」と聞いた。はじめに当てた子が「自由」と言ってしまった。そしてボクは「おっ、すごい！」と言ってしまった。次に当てられる子が「ゲームソフト」とは言いにくい環境を作ってしまったのだ。「夢」「命」「健康」「知恵」「愛情」「心」などとそっちの路線を突っ走ってしまった。そのつど「おー！」という声が子どもたちの間から上がったことは象徴的だ。

しかし授業はお陰で盛り上がった。「諸君は見えないもの形のないものを望んでいるのに、サンタ氏は形あるモノを毎年一回日を決めて持ってくる。これは一体なんだろう」

「なめてるんだ!」。どっと笑い。

しかし深まった。与えることで満足して、これでいいと思いこんでしまう大人の姿勢。

これは子どもにいいとかよくないという理由で与えたり奪ったりすることにも密接に関係してくる。ポケモン問題にフィットしている。

「夢」をなくしていく大人たちが子どもに形を与えて喜んでいる、と書いた子がいた。子は逆に大人に夢を与えているんだ。という主張はぐさっとくる。

愛情は時として地獄の苦しみを子に与える。抑圧に対抗しきれず自分を抑制していくことでバランスを保とうとする子たちが増えている。それを健全と大人たちは言う。そうだろうか。そして抑えきれずに反駁するとそれはすぐ反社会的行動になりやすい。しかもそれは「病理」として扱われる。生きにくい時代を子どもたちは必死に生きている。

サンタ・ウルトラマン……無条件にすがることによって自分を脆弱にする。信じ・頼り・任せ・ゆだね・すがり・甘える……文化は今や蔓延している。大人はずるいというのは当然だ。

# 育てる

中2　須川真衣

ポケモンがなぜ人々にうけ入れられたのだろうか?
「育てる」というのと「たたかう」というのが人々にうけ入れられたのだと思う。
自分の子供を育てるというのが人々にうけ入れられたのだと思う。
自分に子供を育てるというのが日常であればキカイの中でしか存在しないモンスターを育てるのが非日常である。
育てるということは相手を自分の思うようにできるということだと思う。育てられる側はキカイの中のものであるから命令をうけなきゃ動かないし、文句もいわない。自分の思う通りになってくれるので自分の方が立場が上になった気分が味わえてくる。少し言うことをきかなくてもそこがかわいいしと考える人もいるが別に反抗して危害をくわえてくるわけでもない。自分は痛い思いを味わずにすむよということだ。
生身の人間であれば頭にくれば怒り、ケンカもしおたがいに傷つき、つらい思いもしなければならなくなる。私達はそれがいやだったのではないか?

次に、「たたかう」というものは自分はそのモンスターに感情移入をして敵をたおしていくわけである。テレビの番組であっても自分が移入するのは主人公であり必ずといっていいほど「正義」の立場にいる。そして「悪モノ」である敵をたおすことによって得られるよろこびが味わえるわけである。

もし、日常の世界で自分が正義であり反対するものとたたかう場合でも何かしらと傷つく。それは体にあらわれるものでもあり、人間関係、それに心も傷つくのである。それがイヤなために私達はポケモンという名の世界をつくり、そこに入り込み、別の自分をつくりあげ、楽しんでいたのだと思う。それが「ポケモンパニック」の原因ではないだろうか？

## 流行が生み出す結果

中2　高橋百合子

流行とは何か？　流行は恐ろしいものだと思う。

流行によってその人のレベルが決められてしまったりする。その人のレベルなんて本人

しかわからないと思う。本人は自分のレベルを知っているから努力をしてあげたいと思う。本人すら分からないことが他人に分かるのだろうか。他人の勝手な思いこみがいじめや殺人につながる。流行とはおそろしいものだ。

流行とはなぜ生まれるのか？　しかける者がいれば、引っかかる者もいる。だからスカウトや雑誌、週刊誌というものが出来るのだ。

流行とは、他人のまねをすることであり、他人にまねされることである。流行とはおそろしいものであり、腹が立つ。人と同じことをして、「安心」を得る。「安心」などの感情というものは、本人が生み出せばいいのに、人から与えてもらったものだけで感情をだした気になるとは……。

感情は人に教えることでもしないと、教わることもできない。人が作るんだと思う。感情は勝手に生まれるとかいうけれど、これはウソだと思う。人は自分で行動をおこさなければ、何もおこらないから。

「流行」を考えていたら、人間が流行にあやつられている気がした。流行は人間が作り出したのに、流行にあやつられると思う。だからもしかすると、電器類すべて、人間の方があやつられているのかもしれないと思った。

# 無題

高1　土屋純一

もし、ポケモンを生かしたいのなら何もするなと言っておきたい。月日が流れると何もないような気がする。もう何も考えず何もしなければ、存在は消えて無くなる。全員が何も変えずにいられる能力が人にはあるのだと思う。遠ければ一等星近ければ石であるこの遠近の差はあまりにも大きいものだが、これがあるから「何も言えない」が成立する。ここまで来ると、考えがあっても言えないのかもしれないくらい謎であるから。

自分は思う。事件を追って、真実の一本線を探しても決して見つからない。それどころか、謎が深まり、途方に暮れるのではないか。人は人を探っても中身や心の中までもぐらない場合は、謎は謎で終わりになる。また、心に入っても本当の真実を見事に当てることは難しいが、無にすれば、全てが丸く収まらなくてもいいところまで行く。そして、あとは何ももとめない方がよいのである。

結局、この事件は何もなかったのと一緒として決めていいのである。つまり、無はポケモンである。そして、存在もポケモンである。

# 心

小4　大竹晃平

文化はなぜできたのか。それは、はじめに人たちがやってきてそこがちょっとした町になる。そして、たとえばけしゴムなどを、だれかが作ったとする、そして、そのものを始めてみた人は、たぶん、「おぉ！　字が消える！」と思ったでしょう。そのうち、そのことを知った人がそのことを友だちや知り合いなどにおしえたりするとたちまちそれが、大ブームになる。そして、一つの文化ができる。

つまり人と人とのコミニケーションが電線となって一つのブームができるのだ。これはけしゴムだけど、文化にはいろいろな種類がある。遊び、文化とかなどが子どもから大人まではばひろくそんざいしている。

それなどは、便利や楽しいなどから始まる。

ポケモンや、たまごっち、などの人気がすばらしくよかった物はだいたいたいパニックがおこる。たまごっちはおしあいへしあいのだいこんざつ。ポケモンは、ポケモンパニック。

でもそれを引き起こしたのは作った人じゃない。それを作ったのは自分自身だ。たとえ

ばポケモンはあまり知られなかったら、少なかっただろう。
そう、ポケモンパニックを引き起こしたのは君の気に入った心だったのだ。

## ゆめ

小4　大竹晃平

小さいころのゆめは、いつも現実になるわけじゃない。人間の思いはむずかしい、ただ、頭の中では、すべてうまくいっているが、現実は頭の中のレールを大きくはずれているのだ。
たとえば、ある町で戦争があるとする。そして、かた方の仲間が相手をつぶすために会議をした。その、さくせんはかんぺきだった、だれもがせいこうだと思っていた。だが、そのさくせんを始めてからまもないころにてきがおそってきた。つまり、こっちが考えていたことが相手にしられていたのだ。つまり人生のレールはだれにもわからないことになる。いくらゆめでも自分の中だけ。その中でみりょくを見るとゆめのかそくが速くなる。ついでに大人は、自分の思いどおりにならないと気がすまないのです。

## サンタ

高1　千野麻有子

私が小さかったころ母親にサンタクロースに何もらうの？　と聞かれて自由がほしい、と答えた。

その時のプレゼントはほしくもなかったバッグかなんかをもらった。この時小さかったながらにもショックを受けた。

プレゼントは形しかもらえないんだ、ということを教えられた。私にとってクリスマスは物をもらう日と考えていなかった。その日をきっかけに何かが起こるような気がしていたのだ。今考えてみれば夢だったのかもしれない。信じていたことをこわされた。

大人は子どもを育てている。その中で夢を持ちなさいと言う一方、夢をこわしている。子どもがほしがる物を買ってあげることによって、夢をかなえ、夢をおわらせている。夢は買うことによって子どもを良い子にしようとしている。子どもは夢をもち、大人は夢をかなえてあげることで育てている。子どもは夢を自分の手でつかもうとするのではなく大人のいいなりになって夢をかなえている。

夢は自分がつくっている幻想だ。しかし、私たちは夢をたくさんもっている。幻想をたくさんもって、自分も幻想に入ってしまっている。夢をこわされ自分もこわされている。

## まぼろしとは何か

小3　木村綾華

まぼろしとは何か。まぼろしとは、地球のすべてかもしれない。ポケモンさえも、まぼろしかもしれない。私は、まぼろしなんて見たことないと思っていた。けれども、私たちは、いつもまぼろしを見ていると、考えられる。まぼろしではないものは、ないと思う。もしかして、ポケモンTVでたおれた人も、まぼろしにおどろかされただけかもしれない。もしそうならば、となりの人も、どの人も、まぼろしだ。どんな物も、まぼろしだ。

ポケモンTVで、たおれた人の中に、死んだ人がいるのなら、ポケモンは、少しずつなくなっていくのだろうか。それが、本当におきているのなら、人がどんどん死ぬにつれて地球は死んでゆくのだろうか。

そういうことになると、この作文もまぼろし。私は、このまぼろしの作文をなんのため

に書いているのだろうか。それは、自分のために書いているのか、まぼろしのために書いているのか。

きっと、「自分」という名のまぼろしのために書いているのだ。

そういう事になると、地球は、すべては、まぼろしの国となる。すると、私たちは、まぼろしを育てている。では、私たちは、まぼろしの国は、なんのために生まれてきたのか。地球というまぼろしのために生まれてきたのだろうか。

一人一人が神。そうなると、自分一人一人が、生まれたがって、一人一人がきょうりゅうを作り、自分を自分で作ったのかもしれない。でも、それは、真実ではない。地球は、想像の世界、主観の世界だ。だから、私たちのまわりは、たぶん、うそだらけなのかもしれない。

とすると、私たちは、うその毎日をおくっているのだ。ということも、全部うそかもしれない。うその毎日を送るのは、なんだか、気持ち悪い。私たちは、もしかして、本当のことを言ったことが、ないのかもしれない。

# 価値

中2　須川真衣

人生における夢の価値とは何だろう。
夢なんてとしと共にかわっていくしわがままな物でしかない夢もあると思う。
大人は子供に夢を与えているのだろうか？　私は子供は逆に夢を与えていると思う。
ものをもらってよろこぶふり、大人の空想であるすばらしい世の中にむかって真剣に勉強しているふり、子供が心の中でどう思っていようがそれは大人に与えている夢だと思う。
子供はそんな大人に夢を与えているので自分たちが夢をみるのを忘れているのではないだろうか。
私は夢という名をつけた時点で夢は夢なんかではなくなってしまうと思う。
何も思わずにぼう然と考えている物が本当の夢なんかではないだろうか。

# なぜ僕たちは、物に遊ばれているのか

小5　布山善規

僕は、いつも人間は物に遊ばれていると思う。今はやっている、ハイパーヨーヨーや、ポケモンなども、時間が経つにつれて、どんどんはやらなくなっていく。そう思うと、僕はその時に使ったお金がなんだかもったいない気がします。でも、そのときは、だいたいの人が、お金を使い、その物を買いたいと思う。でもはやり終わったときは、もうそれは、ほこりがつもり、そして、ゴミになってしまう。

物には、ほんとうの心や夢がこもっているだろうか。物というのは、だいたいが人工きな物で作られていると思う。それに比べて、自然の物には、たくさんのやさしさや、夢などがこめられていると僕は思う。少しぐらいはふつうの物にも心がこめられていると思う。

それにくらべ、物は、もともとそんなに心は、込められていない。物は、もともとは、なんだったのだろうか。いろいろな部品がくみあわさってできた物、いちばん初めのすがたというのは、どんなすがただったのかなあ？　物は、もともとの部品でいた方がいいの

か？　それとも、僕たちの使う物になりたいのか。僕は、物のばあいは、僕たちに使ってもらった方がいいんじゃないのかなあと思う。

それは、その物の運なんじゃないかなあ。そこで僕は思った。自然なども、なにかになってしまえば、みんな戒名は、「物」になってしまうんじゃないかということだ。みんな同じになってしまうんじゃないか。そして、物は時間がたつにつれ、みないっしょに灰になる。それも僕たちといっしょなんだなあと思った。

物というのは、なぜ僕たちのことをささえてくれるのか。僕たちは、物がなかったらぜったいに生きていられないと思う。物は、どういうきっかけで、生まれてきたのか。一つの物ができたきっかけに、物というのは、一つ二つとどんどんふえていくと思う。いちばん初めにできたものというのは、どんな物だか僕はしりたい。一つの物から、今のように、こんなにたくさんの物になったなんて、すごいなあ。

今この世の中には、いったいなんこくらいの物があるのだろうか。僕にはそうぞうがたたない。

そう思うと今は、昔と比べとても便利な時代なんだなあと僕は思った。物はいろいろな苦労をこえて僕たちの元へとどく。物は僕たちにもんくがいえない。だからかってに、何

にでもされてしまう。いちばんかわいそうなのは、あまりの部分。
もし物としゃべれたら、物は、僕たちになんと言うだろうか。きっとまず、自分の「何になりたいか」という意見を言うだろう。
僕たちの世の中は、うまくできている。それは、そのしゅるいどうししかしゃべれないという、おもしろい世の中になっているからである。こういう世の中にしたのは、だれなのか。だれかわからないが、なぜそういう知能を持っているのだろうか。そして、なぜ僕たちも動物や植物と同じように生まれたのに、僕たちがいちばんえらいように、動物や植物をあつかっているのだろうか。

## ブームの原点

中1　高木悠翔

ぼくが、小学四年のころミニ四駆がはやった。ついには、ミニ四駆部も学校にできた。クラスでも80以上の人がもっていた。ぼくは、20以下グループに属していた。
「いろいろと改造したりして何がおもしろいのだろう。」と思い続けてブームが終わった。

そのとたんクラスの全員が、「ミニ四駆なんてくだらない」と思うようになっていた。いったいあなたたちは何をしていたのだ。今まではいったい何だったのだ。とぼくは心の中で思っていた。

しかし、最初にミニ四駆をしていたのは、五人くらいだった。そこから、デパートの屋上にミニ四駆コーナーがあったりしてどんどんミニ四駆が人気になってきた。これはただ走らせるだけでなく、改造できることでこだわりが強くなり、のみこまれたのではないだろうか。

ポケモンは、ゲームボーイのソフトだと思っていれば、人気にはならないはずだ。それだったら、マリオブラザーズと同じことだ。それに比べポケモンは、ともだちと交換できることによって、友達と交流をもち、持ってなければさようならとなるので、みんながほしくなってブームになるのだ。

人形、カードなんでも売れる。そんな時に、光をピカピカやったのが原因ではないだろうか。そんなに熱中しない番組なら、あんなことがあってもなんてことないはずだ。それにたおれた人の方が少ないのではないだろうか。前におきた「運動会を中止しなければ自殺する」というひとりの予告のために中止したこともあった。

いつもいつも少数の人をかばう。山一だってそうだ。なんだって不都合があればかばう。日本は、いつもこうしてくれると思いこんでいる。助けてもらうブームはいつまで続くのだろう。

## ものについて

小6　伊藤ゆり

ものは、いろいろな条件をつけてることで、人間関係をつくるものだと思う。何かをしてあげるから、といって人間関係を深めている。

ポケモンやたまごっちも、人間関係をつくる物だと思う。持ってる人同士が集まってグループを作る。そうすると、持っていない人はグループに入ることができない。そして持っている人に差別され、のけ者にされるのだ。

みんなが行列を作ってまで買いに行ったのは、ただやってみたい、育ててみたいと思っていたからではないと思う。だれかと同じようにしていれば、心強いしのけ者にもされない。そう思って買った人がほとんどだと思う。

なぜ、ポケモンのアニメを見て救急車で運ばれた人がいるのだろうか。きっと、これを見なければ、絶対にいけない、という気持ちと、興奮しているのが頂点まで達してしまったからかもしれない。

逆に考えると、人間関係はものがないと成り立たないのかもしれない。人の意見にむりやり合わせたり、「~をしてくれたから、これをあげる」ということをしているから友達や仲間がいるのだと思う。

いろんな「流行」は、みんなものによってできている。

ファッションの流行、文房具などの流行、カバンなどの流行。そして、この流行をつくりあげたのも、人間関係だ。流行というのは、みんなが大勢で周りの人と同じにしていることだと思う。同じにするということで、グループを作ったり、仲間を作ったりする。

みんな、サンタさんのことを嫌な人間だとは思っていない。希望した物でなくても、もらえて好都合ならば、自分に利益がある物ならば、もうそれでいいと考えているからだ。

自分に好都合でない人、気にくわない人、考えていること、やっていることなどが同じでない人などは、無視され、いじめに遭う。いじめも、いろんなものによってできる人間関係にさからった人があうのだと思う。

ものは、ある見方をすると、こわいものだと思う。流行に乗って、その流れに流されていくと、ものに支配されてしまうかもしれない。これがないとやっていけない、これがないと~をしない、となってしまう。人がお金でだまされてしまうのも、だれもがお金がほしいと考えているからだと思う。

## 「十三」~街には俄かクリスチャン

中1　塩田一樹

伊丹監督が自殺した。翌朝の学校の話題は例の遺書であった。形で、否定した。やはり人は形によってしか表せないのだろう。戦後、加速的にそれが進んだのであろうか。そして、強まっていくうちに、数々のブームが起きた。なぜブームは起こったのだろうか?

まず、玩具である。ポケモンやたまごっちは誰も欲しいと思わなければ、埋もれていただろう。しかし、実際にははやった。最初はわりあい年齢も高かったが、広まるにつれて、低くなっていった。僕もポケモンは、発売当初に買ったが、今考えてみると、友人が買う

と言っていたので、買ったのである。

つまり、相手と同じ物を持つことで、関係を成立させ、関係外から除外されることを懸命に避けようとしていたのではないだろうか。

また、今までのゲームとは違うような気がして、「これはいい！」と思ったような記憶がある。これは、まったく違う物に触れたりすることにより、普通から抜け出たい、という僕の願望のあらわれではないだろうか？

そして、1960年代の、グリコのおまけに始まった切手収集ブームも同じようなことがいえると思う。コミュニケーションとして、また、べつの世界を伝える紙片と言う点が。

これらのことから、ブームは、モノによって関係を作り、共同の文化に入ろうとするためともいえるし、全く違う、「普通」ではない世界をのぞくためともいえるだろう。

しかし、ここで疑問がでてくる。なぜ、ブームの対象が変わっていくのだろう？　切手収集も、アメリカンクラッカーもすたれ、やがてはハイパーヨーヨーも。

それは、「異世界」が毎日のように続くことにより、それが日常の一部となり、「違うもの」ではなくなってしまうからだと思う。

だからこそ、一昔前の物が、そのころいなかった、それが日常の一部となっていない

人々の目にとまると、再ブームが起こるのだろう。熱帯魚のように。

結局、モノは、今の自己から脱出するための物なのだろうか？　農村・漁村の祭りのように。

しかし、それなら自己責任でやらせておいていいのではないだろうか。けれども現実には、あれこれ勝手に手を出してくる。こうする義務がある、と言って。しかしこれでは、モノが与えられてきている。

## 熱　中

小3　三田基樹

みんな、物を見ると熱中する。

とくにAというものがほしいときに熱中する。

だが、本当はちがう。

熱中というのは、自分がパニックすることだ。

つまり、ポケモンのことだ。

ポケモンは、パニックにしたのは作者だと言っていたがちがう。
自分でもない。
事実だ。
事実は、おこったことではない。
事件のことだ。つまり、ツルのおんがえしや、もも太ろうもそうだ。
これは、事件がおこってできたことだからだ。
では、おこるということはどのようなことなのか。
ことは、おきる。
おきるを、ものにたとえてみる。
ところで、ものとは、なにを表すのだろう。
ものとは、おいてあるもののことだ。
ものが、どうにかなって事件がおこる。
だから、ものは、何かをおこせる働きをしているのだ。
つまり、熱中とは、もののはたらきのことでなのではないか。
例を出してみる。

今、地球は、おんだんかでこまっている。
これは、時がたつにつれて、ちがうものに変化していく。
では、さいしゅう的にどうなるのか。
それは、なくなるのだ。あるいは、そのままであるということだ。まず、なくなることについて考えてみる。
どうして、なくなるのか。
それは、たいきおせんされる、地球をねっちゅうすることとすることによって、あることがおこる。
それはふえるか、なくなるかのどちらかだ。それは、サンタのときにやったが、もらう人（自分）は、それを身につける。つまり、たいきおせんも、身につけることになる。
では、身につけるとは、どのようなことなのか。それは、体の中に入れることだ。そのじてんで、ものごとは、おこっている。
これも、熱中と言えるだろう。
もうひとつのなくなるということについて、次は、考える。
なくなるのは、なぜか。

これは、自分は、たいきおせんというものを、体に入れ出す。
これをくりかえしていくうちに、少しずつへっていく。
へるとは、何か。また、どういうことなのか。
二つのいみがある。
一つのいみは、なくなる。
もう一つの意味は、自分になる。どういうことかというと、自分のものになるから、なくなるということだ。

## ポケモンとまぼろし

小4　鈴木佳南

ポケモンは、まぼろしとかんけいがあるのだろうか。ポケモンは、人に作られて、自分が思っていることになっている。
てれびばんぐみは、いつもわるものと、いい人にわかれている。そしてさいごには、わるいものがまけて、いい人がかつ。それは思っていることだ。

まぼろしとは、夢、ゆめとはそうぞう、そうぞうとは自分が考えたこと、考えたことは。えいが、えいがとは、ポケモン。どんどん考えていくと、ポケモンとまぼろしのつながりがわかってくる。主観とは、あたまの中で見ること、その主観で、まぼろしは作れる。ポケモンは、主観で、できていると思います。

こないだのポケモンじけんは、自分でそうぞうしている人が、みんなちがうからだと思う。それが自分、人間。みんなちがって、そうぞうの色もちがうと思います。ポケモンと、まぼろしは、そうゆうつながりがあると思います。

## ポケモン

小5　松下兼天

ぽけもんは、日本じゅうのみんなの頭の中にある。その、頭の中にあるポケモンや主人公は人によって見え方が違う。

それに、きのう、ポケモンを見たということは、その見た人の頭の中に物語が入ってい て、主人公やポケモンを悲しませたりよろこばせたりできる。その人が死んでしまったら、

その人の頭の中に入っている物語は消えてしまう。

## まぼろしのつくりだす世界

小6　谷脇正純

まぼろしとは人間になくてはならない必要なものだとおもう。まぼろしが作り出す物を例でたとえると砂ばくのまぼろし。

あのまぼろしは、どうしてあのようなことがおきるのだろうか気になった。まずまぼろしのつくり出すオアシス。オアシスのまぼろしはかがみがうつしているのだろうか。どうしてまぼろしがおきるのか。

まぼろしとは人間の気もちを喜ばせることもあれば悲しませる事もある。時には人をみくびることもする。

しかし、この世の中にまぼろしがあるということは、なにか長所があるのかもしれないと思った。まぼろしはなぞの多い物だがそれを少しずつかいめいしていきことも大切だと思った。

まぼろしがなにを作りだすのかわからないが非常に興味深いものになった。

## ポケモンパニックとまぼろし

小6　田村祥子

まぼろしでないものなんて、本当はないかもしれない。

ポケモンパニックだって、ホッペをつねれば、いたいかどうかでゆめやまぼろしかって、わかる。それに、パニックが現実であっても、主観すれば、個人のなかで、ポケモンを見れる。

それに、目がさめれば、(もし全部まぼろしだったとしたら)今、私がここにいる事も、まぼろしになってしまう……。

ケド、今日思った事は、「まぼろし」って、他人が考えている事とかだなあって思いました。という事は……ポケモンだって、「中止」と思っている他人がいても、今、私の主観の中では、ピカチュウがあのくりくりした目で笑ってる事も、可能だし。まあ、他人から見るとまぼろしだけど。ポケモンをみて、けいれんをおこした人以外は、パニックはま

ぼろしだ～って思ってもいいとおもうし……。
まあ、人によって、まぼろしは、ちがうんだから、その人に、自分のまぼろしをまかせればいいとおもう。
だから、私に中で、ピカチュウが、サーフィンしてようが、主人公サトシと、ライバルのシゲルが張りあってようが、他人にとってはそれはまぼろしだから、私の中で実ざいしていようと関係なかったりするのだから……。

## まぼろし

小4　山内日香里

まぼろしではないものって本当にあるのかな？って思いました。
ポケモンのパニックだってまぼろしかもしれない。
新聞などに書いてあるからそう思っただけ。ぜーんぶ自分でそう思いこんでいるだけ。
ポケモンの放送中止もうそ。
だって、なーんでも、自分の頭の中で想ぞうできる、つまり、自分の目ではなく頭でポ

ケモンを見ることができる。
（ピカチュウの体重が100トンになって、主人公がピカチュウにふみつぶされちゃって）
な～んちゃって！
もちろんこれもまぼろし。
私が主観したもの。
でも……。
なんでもまぼろしって本当かな？
もし本当だったら、私もまぼろしだっていうことになる。
私のすがたも目をつぶったら見えなくなるから、じつは私もいなかったりして……。

## ブーム

小5　小川貴裕

今ポケモンが大ブームになっている。ブームになるということは、本当にいいことなのか。

ポケモンのＴＶで、気持ち悪くなったりする人が出た。ポケモンがブームでなかったら、こんな事件はなかったはずだ。でも、ブームがなかったら、とてもつまんないと正直言って思う。けっきょく人ははやりについていきたいんだと思う。

ブームはブームでもいろんなブームがあると思う。歌手でのブームはいいブームだと思う。人を心の底からこうふんさせ、そこからブームになっていく。昔でいうとビートルズみたいなものだ

ブームとは何か、ブームとは、まねでもあるかもしれない。でもぼくはそんなブーム、はやりが好きだ。

正直言うと、はやりについていくのは、ほんの遊び心なのかもしれない。たまごっちやポケモンもヨーヨーも一人のときでも遊べるようなものかもしれない。僕もそんなかんじだ。

ＴＶゲームもたまごっちもヨーヨーも一人のとき、それで遊んでいる。けっきょくはそれで楽しいからブームも悪くはないと思う。ポケモンだって悪くはないと思う。

ブームとはけして悪い事ではない、楽しい事でもある。

# ポケモンとまぼろし

小5　矢後妃奈子

わたしは、今回のポケモンじけんとまぼろしのことは、かんけいがあると思う。
なぜかと言うと、今回のポケモンの話で、コンピューターの中に主人公のサトシたちが入った。そのコンピューターに入ったところは、すべてまぼろしなのだ。そしてわたしが思うには、ポケモンを見てたおれた子供たちは、赤と青の光線だけではなく、そのコンピューターの中をそうぞうしてしまったのだ。それがまぼろしの物をまたそうぞうしたのでよけいすごいしょうげきがありたおれたのだ。
なお、ビデオを見てたおれた子たちは、二回目なのでよけいないようが分かってきて、しんけんに考えてみてしまったのだ。だからまぼろしが、一回目はだいじょうぶだったとしても、二回目のビデオで何人もの人がたおれたのでしょう。
けれど、たおれなかった子たちは、なぜたおれなかったかと言うと、そのコンピューターの中のことをそうぞうせずにまぼろしなどとは考えなかったのでしょう。
そして、考えなかった子は、あまり夢のない子供なのでしょう。

しかし、今回のポケモンのじけんのせいで、まぼろしを考えてしまいたおれてしまったので、たおれてしまった多くの子供たちが夢をなくし、まぼろしというものを忘れてしまったでしょう。

つまりまぼろしというものは、人、一人ずつの考えということなのです。　でもまぼろしというものは、子供たちにとっては、とても大切なものです。

まぼろしを考えない子は、夢が無いのです。



# ポケモン放映中止

## ちょっと一言――ポケモン放映中止

やはりここに触れないとならない。現象迎合的なことはしたくないが、率直に彼らの意見を聞いてみたかった。作文にも多く書かれているが、彼らは一様に反発している。さして興味のない子でも、一方的に「子どもの保護」を大義名分として打ち切りになるということには快くないものを感じ取っている。「見ても安心」「体にやさしい番組です」とでもCMを流したらウケるだろう。その後が面白かった。ポケモンを中止するなら、これは？あれは？　の意見百出になっていった。

テレビの一つのチャンネルで一日の開始から終了まで平均何人の人が死んだり傷つけられているか調べた子がいる。約600人だそうだ。とすれば多チャンネル時代を迎えたら毎日の擬似的な死者はすごいことになる。戦争物があったらさぞかし大変だろう。

一度視聴率を売り物にしている会社などはこんなことを調査して毎日発表すれば結構いい社会還元になる。確かに不用意にしかも簡単に殺人事件や濃厚なベッドシーンが乱発されている。それに慣れきっている。子どもたちはそれについては執拗だ。そっちもなんと

かしろよという言い分なのだ。一理ある。しかしそれを言い過ぎると結局番組規制強化のレールに乗る。あるいはそれでもいいかもしれないが、疑問は残る。サカキバラに限らず幾多の事件の背景にこうした番組の影響は感じ取れる。このことはほとんどの国民が察している。娘の言葉遣いが悪くなったりあるいは必要以上に流行が意図的に生み出されたりということも含めて。といってホームドラマと青春ドラマだけというわけにもいかない。

かつてＰＴＡはこんなときに滅法強かった。今は腰砕け。「見なきゃいいじゃない」と制作側に言われておしまい。しかし今回の事件などを考えていくと表現抑制の力技がチラチラしはじめているようにも感じる。「いい規制」「悪い規制」「正しい抑圧」そんな言葉が頭の中をよぎる。僕は表現の活性化を標榜しているから、自分たちの考えでいこうぜと思うし、国や公的機関に頼ったり介入されることはよくないことだと考えている。

だが、世の中には変な人も多くて「迷惑をかけなければ何をやってもいい」と信じきっている人もいる。それこそいい迷惑だが、要は表現者の知性だ。どんな俗悪番組でも見方だし読解力だ。番組を変えることも方法だが、どんな番組からでも学べる学習力を持っている子にとってはそれは一つのテーマに過ぎなくなる。育成していくのは本来そのへんだと思う。子どもたちの思いをくみ取って欲しい。本来の問題の所在が見えてくる。

# 気にくわない

小3　立花由美子

わたしは、あのへんな光で何人もたおれたからって、おもしろいまんがを中止にしてしまうなんてしんじられない。
こんどのポケモンを楽しみにしている人が何万人といるのに何で中止にしたのか、ポケモンのアニメをやめさせたのかしりたい。
まだまだわるいことはいっぱいある。とくにいやなのが、子供をしかることです。おこっているときはこわいのにでんわにでるとわらって「もー本当よねー」とかいっているのが気にくわない。
おふろに入ると「あーきもちいー」とかいいながらおふろに入っているんだ。
じさつもいけない。こないだ、いたみじゅうぞうとかいう人が死んだというニュースがあったけど新聞を広げたらじさつをしたと書いてあった。(じさつよりわるいこともいっぱいあるけど) とおもったがじさつはやっぱり子供にはいけないだろう。これからの人生がまだいっぱいあるのにじさつをしたらこれからの人生がだいなしになってしまう。じさ

つをするほどのばかはいない。
さつじんもいけないいことだ。これがすすんでいくといずれたいほされてしまう。こんなことをこどもがしても二十さいまではたいほされないが、いずれたいほされるのだ。
子供にいけないことはまだまだたくさんある。これを二十一世紀にむけてぎろんをしていきたい。

## ポケモン

小3　横山公亮

僕は火ようびのときにポケモンをみたけどなにもおこらなかったです。
なぜかというとね、ころがって本をよみながら見てたからです。
でも、ぼくは、あさお母さんにきいて気がついたのです。
ニュースもポケモンのはなしでもちきりでした。
ポケモンがたった六百人のためにやめなんてすごくいやです。
まだ見たいこどももいるっていうのに大人にきめられてたまんないです。きょうの「お

はスタ」でやってたけどポケモンのところがこんどから「学きゅう王ヤマザキ」になるそうです。

ＴＶもなぜ、こどものいけんもきかずにやるのでしょうか。「ヤマザキ」にするまえにこどものいけんをきいてからそういうのをきめてほしいです。だいたい大人たちは自分でこどもたちのアニメやまんがをとりけそうとしているのです。

なぜ大人にそういうことがきめられるかきいてみたいです。

## 本当のこわさ

小5　広瀬　満

今、テレビ東京で問題になっている人気アニメ『ポケモン』は６００人以上の人が体に害が出ていると言われている。しかしテレビ東京だって他にわるいことがある。それはサスペンス番組（人を殺す番組）がとても多いことだ。前問題になった『神戸小学生殺人』も犯人は中学生とわかりとても問題になった。そのわけも『殺人テレビ』などの見過ぎだとも言われていて、僕は「それこそサスペンス番組を放送するな」と言ってやりたい。

本当のこわさ、それはぼくたち一人一人がとてもおそろしいテレビになれてしまい、人の死ぬところを平気でみる現代はそんな場面があるからで、それこそ本当にこわいものといえるのではないだろうか。

## ポケモンのうちきり

小3　斉藤光洋

テレビ東京が、ポケモンをうちきりにしたことについて、なぜ光だけの理由で、やめたのか。

他のＴＶで、出血や、殺人シーンもあるのにうちきりはしてないし、それを見て気持ち悪くなったりした人もいるけどやってたりする。なのにどうしてポケモンだけやめなければならないのか。

それは、かってに気持ちがわるくなると思い込んでいる人々がほとんどだからだと思う。かならずしもみんな気持ちがわるくなるわけでは、ないのに、かってにうちきりをきめている。

光がそんなに強かったのなら、元からもっと光を弱めればよかったと思う。光を強くして、うつした方がわるいのに、どうしてかってにうち切りを決めたのだろう。

## ポケモンパニック

小5　松下兼夫

ポケモンパニックは、いつもよりテレビの光が強くて何万人かきもちわるくなってしまった。けれど、テレビ番組はざんこくな番組が多くて、一日にテレビでは、約六百人くらい死んでいる。だからそれになれてしまって光をあまり見ていなくて、急に強いてんめつしている光を見てきもちがわるくなった。テレビ東京は、原因が見つかるまでは、ポケモンを中止するよりもこわい人が殺されるばんぐみを中止させた方がいいと思う。

## じけんのパニック

小2　森弓規子

ポケモンで倒れた子どもたちのことでポケモンの番組が中しになりました。
ほかのテレビでもじけんの番組があるから、ほかの人もまねして人ごろしをしてしまいます。さつ人じけんの子どものテレビもあります。そうすると、人ごろしになれてきてしまいます。そういうことをする人が多くなるから、わたしは、さつ人じけんのテレビを中しにしてもらいたいと思います。
そういうじけんのテレビがおおくなるにつれて自分たちがあぶなくなってしまいます。
ポケモンのテレビを見ていた子どもたちがたおれたじけんも一つのじけんとなってふえてしまいました。なのに、そういうじけんのテレビを中しにしないのかなあ。
いろいろなニュースでもこわいことばかりやっているので、みんながなれてしまっているのです。子どもも大人もみんなこわくなっているのにこわいニュースがやっているから、これからはどんなこわいことがつづくのかがふあんになります。

## 自己中心テレビ東京

小5　高橋賢次郎

僕は自己中心というのは一番きらいである。ただひたすら自分のことしか考えない、「マザコン」というのもそうである。「マザコン」というのはりんごの皮むきを自分でしないで、「ママーリンゴむいて」。

ぼくはこんな人間いていいのかなと思う。そして、今回の中心の「テレビ東京」。ぼくは「ポケモン」はあまり見ていないが何百人ほどぶったおれるだけならほうえい中止しなくてもいいと思う。「ポケモン」がだめならば「殺人」などのおこるドラマなどの方が人間には悪えいきょうだと思う。そして、殺人のドラマを見つづけてしまい、本当に自分の手で人を殺してしまったらどう責任をとれというのだ。何百人がぶったおれるよりもぼくはしちょう者を殺人者にする方がぜったいにいけないと思う。だから、テレビ東京、いやすべてのばんぐみは自己中心というはんざいしゃだと思う。

## ポケモンパニック

小4　藤沢マリ

ポケモンも画面がおかしかったからということもあるが、見方がおかしいということも

あるんじゃないか。画面がおかしくなった時は、話によると、最後のクライマックスの所。
私がいつもテレビを見る時は、やっぱり乗り出してみる。話を見ていたいとこにきいてみるとお母さんの足もみをしていたのであまり集中していなく、そこの画面になっても何もしげきをうけなかったそうだ。クライマックスの時にそういう画面をうつしてしまったのだからそういうえいきょうになってしまったのではないか。
もしもそれが始まってからすぐとかだったら、そこまでひどくはなんなかったと思う。だから、運が悪くわるいことがふたつ組み合わさってしまったので、こんなにたくさんの病人などが出たのではないか。もしクライマックスの時以外にその放送を流しても、そこまでえいきょうは出なかったんではないか。
神それはなぜ目立つか。それは悪がいるからだ。もし悪魔がいなければ神様も私達のように普通の人になってしまう。でも悪側から見るとこんがらがってしまう。それが全部反対になってしまうからだ。

# ポケモン

小5　小川貴裕

ポケモンとは何？　みんなは

「虫をつかまえるみたいでー、すごいおもしろいですー。」

とか言っている人がいるけど、じっさいに、虫をとるという外であそぶことがなくなってきている。

今、日本は物にたよりすぎている。このままでいいのか!!　僕が思ったんだけど、ポケモンを育てる時は、太陽の光をゲームボーイに当てるとか、たまごっちも外であそばせるといい。又、そういった考え方をする会社はいないのか！　ただし今の所ゲームでのひがいはない。しかし、前ポケモンのテレビで……ということもあったが、今ポケモンの人気はすごい。そのゆだんから、上にいこうとしない。

# ぼくらはなぜプレゼントをもらう?

小5　大橋靖弘

ぼくたちは、クリスマスイヴにプレゼントをもらう。ぼくはものすごくぎもんに今日思った。

ぼくはいままでさりげなくプレゼントをもらっていた。キリストのたん生日なのにプレゼントをもらうのか。昨日、12月23日天皇たん生日にプレゼントをもらってもおかしくないとぼくは思っている。なぜサンタは24、5日にもってくるのか。

サンタは、ぼくたちまずしくない人たちにプレゼントをあげるのか。なぜ、まずしい人たちにはあげないのか、ぎもんに思う。

サンタは優しいと思っている人が世の中にはたくさんいるかもしれない。でもみんな優しいと思っているのか。やさしい心をもっているならばまずしい人たちにもプレゼントをやれるし、ほしいものをいくらだってもってきてくれる。

背をちょうだい、命をちょうだい、ちえ、愛きょう、をたのまれたらもってくるのがサンタのやくめではないかと思っている。ゲームをくれとかいっている子供はサンタは、や

くめをはたしているかもしれない。

でも、最初にかいたものを、たのんでも、もってきてくれない。逆にいらない、ほしくないものまでもらっている。それはサンタは優しくないとぼくは思っている。

サンタは夢をもってきてくれると思っている。けど、ぼくは、夢なんてもってきていないと思っている。

サンタはやさしくなんかない。悪者だ。

## 欲

高1　野辺愛子

欲が無ければ、私達は何かを求めることはないだろう。私達が、何か求めるのは、それを必要だと思わせる環境があるからである。当たり前だが、食べなければ活動できないから食欲が生まれ、その欲に従って私達は物を求めるのだ。その「物」を求められる自然界や業者などの供給者は需要が無ければ存在する必要がなくなり、さらに「物」の存在理由もなくなるのである。人間でさえも、必要性があって創りだされた「物」なのだと思う。

しかし、必要という言葉はあいまいである。世の中の日常で必要とされている「物」は多すぎるくらい沢山ある。その中で、生きることだけのために必要な「物」は一体どれだけあるだろうか。

言ってしまえば、無駄な「物」の方が多いだろう。それを必要としている私達が在るのは、私達のテーマが生きることだけではないからだと思う。何かを求め、何かを得ることで満たされるものがあるからである。満たされるために必要が生まれ、満たされることが日常であると諭す環境がここに存在している。それがぜいたくということなのだと思う。

テレビの世界は未知の世界である。それは、未知であることが存在理由であり、未知でなければ求められない「物」だ。自分とは全く異なる世界を知ることが一つの刺激になる。刺激がテレビ番組という供給者に求められる「物」になっていると思う。

自分が現実では体験できないこと、体験する勇気が持てないことをテレビによって疑似体験し、疑似体験するとどんどんテレビの世界が自分により近い存在になる。疑似体験の堪能が刺激をうけることの正体である。私達が刺激を求めるのは、刺激を受けることが何らかの成長につながることを知っているからだ。そして疑似体験で水からの成長を図っている。結果的に、それが記憶の中の蓄積物として将来私達に何かを与えてくれることがあ

るかもしれないが、結局疑似は疑似なのである。それ以上の成長は望めない。テレビ番組に関しては、求めた「物」以下のものしか返ってこないのである。
現在、刺激を多く求める人はとても多いと想定できる。私もその一人だ。しかしわざわざ刺激を求めなければならない社会全体が、今一番危険だと言えないだろうか。刺激を求めることによって自分を傷つける結果を得てしまうような刺激は、本来私達が求めているものではないと思う。真に満たされた世界とは、危険極まりないものである。求めればすぐに供給され、また供給できてしまうシステムが、とても怖く感じられる。

## 幸福な世界

高1　松原聡子

異空間のような場所、永遠でない手の届かないもの、その中に自分を見つけた時に人の欲求は頂点に達する。尊敬だとか憧れだとか夢だとか、何でもいいから自分に無い、自分と違う、自分ではありえなかったものに向かって人の心は登っていく。たとえそれが堕ちていくルートだったとしても。自分ではありえないものになる為にはきっと一度空っぽに

ならなければいけない。無だ、空虚だ、何も見えない空間だ。そこは暗闇だから方向感覚がない。上昇するか、降下するか、同化してしまうのか、それは、人間の求める種類の差、どれだけの「楽」を求めるのかの差。きっと一瞬沸き上がる狂気の差。

子供の求めるものは正義だ。自分が勇気ある正しい道を進むための証しだ。大人の求めるものも正義だ。自分の意志が正しいことを、自分の信ずるものが正しいことを証明するための証しだ。正義の虚像が手に入らなかった人々の心は欲で満ち満ちている。それは自分が信ずるもの、ゆだねるだけの器のあるもの、愛する価値のあるもの、自分の存在価値を認めてくれるモノへの欲求。正義の虚像を手に入れた人々はきっとずっといつまでも堕ちるだけ。

そこへ向かって全速力で、限界の力で走るから。自分からは逃げてる。存在価値を認める為の一方通行の永遠の道はゴールがなくて、進めば進む程、自分を置き忘れ、自分を見失う。最高の矛盾、求める真にはたどりつけない。それはこの上なく苦しいことだ。だからみんな捨ててしまう。道を途中で放棄する。助けが来るのを待ち続けてそのうちその場所に同化してしまう。昔の自分も理想郷でもないその場所でみんな一緒に同化する、集団心中みたいなもの。

みんな死ぬ、心が死ぬ、そして自分も無くなってしまう。けれどそれは至高の幸福。ただ、何が幸せかなんて分からない世界。それを考える余地も無い。最初の助走は楽なのかもしれない。見えもしない絶対的存在に全てをゆだねる心に嘘がないから。求めたものは光っている。はまっているのは泥沼でも、埋まりきるまで気づくこともない。自分が壊れて溶け込むまで、自分の狂気も気づかなくなるまで人はひたすら走り続ける。前に進んでいるつもりでいる。本当は違うのに。

現代社会は泥沼である。光りを求めるものが誰かの光りとなっている。「自由」なんていう自分だけに都合のいいことを名目に人を信じ、甘え、生までもたくしてしまう。傷ついてもそれがふさがる未来を信じて思い出の一部にしてしまう。自分の自由に反するものにしか歯止めをかけない。宗教の自由、言論の自由……価値観の差にも気づかず結局自分に一番甘えている。そんなふうにしてしか自分を造れない。結局自分の信じるものも見つけるわけでも探求するわけでもない。目に入ったものを全てとして完成させ具体化する。それが大勢にもかかわらずそんな疑似のものに純にのめる人間もいたりする。そして彼らのそういった心は、他多数につぶされてしまうのだ。

きっとそれは一生くり返される。きっと全員偽りの心しかもてなくなる。そして人は本

当の自分を見失い、無となっていく。だからきっと、この世界は幸せな人に溢れた対立の多い場所、相反する幸せの論理でつくりあげられた寂しい空間のままなんだ。

## 依存

高1　小池佳之

たばこは二十才未満は吸ってはいけない（ことになっている）。体の成長や健康に悪いためだ。つまり吸った時リラックスさせる効果はあるが、ニコチンやタール、二酸化炭素などにより肺が黒くなってしまい、ガンなどの病気を引きおこしてしまう。

しかし、そうはわかっていてもたばこはなかなかやめられない。たばこの化学物質によって体がたばこいぞん症になってしまうからだ。

しかし、体にとっては百害あって一利なしとまでいわれるたばこが発売中止になっていない。ヨーロッパでは広告禁止となった国もあるし、日本でも自粛するらしいが、宗教上の理由以外で発売中止などきいたことはない。

ではポケモンと比較してみよう。

ポケモンは事件のように見て倒れたことがあった。が、そんなもんたばこが原因でがんその他の病気になり死んだ人の数よりかはくらべものにならないくらい少ないはずだ。第一、ポケモンで死んだ者はいない。

また、ポケモンを毎週楽しみに見てた子供はとても多い。ゲームを毎日のようにする子もやはり多いのだろう。これは立派なポケモン中毒だ。しかし同じく中毒があり、それが元で健康が失われ死に至るかもしれないたばこはまだ売っていて、ポケモンは放送中止。

これは明らかに不公平である。なぜより害のないポケモンは中止で、たばこは中止とならないのか。たばこは、周りの人がけむい、やにくさい、健康を害するなどひがいをこうむるが、ポケモンでまわりはめいわくしない。

子供の意見は大人とちがい社会のルール（法律など）に反映されにくい。より害のあるたばこはＯＫでポケモンはだめ（放送中止）となったことなど、その事実をうきぼりにしている。たばこより害のない、子供が楽しみにしているポケモンは、はやく放送を再開すべきである。

## ピカチュウという名のサンタクロース

中1　鈴木亮介

人は、箱の中の画面に向かって、一定の曜日の時間（火曜日午後六時三十分）というきまりに動かされ、「皆が見ている」という理由で「ポケットモンスター」という夢をもらおうとしているのだ。現代の社会は、何かのきまりによって人は動いている。規則にただ従い、集団と同じ事をしながら、「サンタクロース」というある範囲の決められた中で「夢」「自由」「希望」など限られたものを望むのである。

今回のようなパニックがおきても、次週の放送を中止して会議をひらき、しばらくして放送を再開し、しばらくしてブームがすぎてゆくだけで、ＴＶの前の子供達にとっては、少し大きな波がきただけである。

子供達は船に乗って、決められた通りに学校に行き、規則にしたがっている。ポケモンパニックがすぎて大きな波が来て、子供達は別の流行を船にのせてまた決められた通りに船を進ませるだけである。

現代の子供達は皆「つかれている」のである。後で楽ができる等と親に強制され受験を

し、週五日制導入により、学校が終わるのがどんどんおそくなり、授業のペースがはやくなり、休日は学習塾に行かされ、遊ぶ時間が少なくなり、子供達はつかれてしまう。その結果、ストレス発散にといじめが増え、子供達は、仲間をつくり、集団の中で皆と同じ事をしていようと思い、「自分」を消していってしまうのだ。

そして、子供達は何かにたよっていくのだ。「ポケットモンスター」は、ますます子供をつかれさせてしまうのではないか。夢や希望など、規則の世界ではありえない。何故なら、ポケモンは、時間がたつと終わってしまう。子供達にあたえられるものは、そういった規則の世界のものしかあたえられないのだ。

## 「何」と「うたがい」そして「発見」へ

小5　高橋賢次郎

ぼくは「何」でいわうのだろう。「何」でもらうんだろう。「何」がめでたいんだ。こんなことをやって「何」が楽しいのだろう。たしかに楽しいのかもしれない。「もらう」のはむげんにもらってもいい。でも「何」をいわうのだろう。今日（12月24日）だけじ

ゃなくたんじょう日もそうである。年が上がるだけで「何」がめでたい。
この世界「うたがい」をもつべきだ。「大とうりょう」がなんだ。同じ人間であるのになぜ大とうりょうなんてできたんだ。「なんのためだ」だれのためなのか、今の大とうりょうにききたい。いや、世界の人々に聞きたい。そしてクリスマス「何」プレゼントをもらうんだ。ぼくが何をしたっていうんだ。もらうけんりはない。でも「何」かくれるんだ。きまり?てっそく?そんなもん関係ないんだ。もしも、きまり、てっそくなどでわたしているんだったらいらない。「おれい」「かんしゃ」「ありがとう」などの気持ちを自分がわたしているのなら、ぜひもらいたい。自分がいい事をして、そのおれいにもらうのが一番いい。そしてその問題をかいけつすると「発見」というのが出てくる。
つまり人のはじまりは「うたがい」がひつようだと思う。

## ポケモンパニック

小4　矢澤　彩

ポケモンパニックとは、いろいろな人が、きみょうな事を全くゆるさなかったからだと

思う。テレビには、殺人事件やエイリアンの番組など、アニメよりもっとしげきを受けるものが沢山あるから、ただのアニメの色や光で何人もたおれて、にん気だった番組がいっきになくなるのは、おかしい。

私だって、いろんな色や光がくるくる変わったら、くらくらするかもしれない。でも、たおれるのは少しの間だけで、それに、死ぬわけじゃないんだから、やめてしまう事はないと思う。

それに、モンスターは、他に、空想などにもあるのだから、そんなアニメのモンスターなど、全然こわくない。

私は、小さいころ、ゆめに出てきたモンスターがこわくて、泣いた事があるが、今では全然こわくない。

だから、たおれただけではやめるのは、見ていた人が、おくびょうだからだと思った。

## モンスター誕生

高1　野辺愛子

考えていけばいくほど、実は沢山存在する。「怖いもの」である。何を判定基準とするか、それによってその「怖いもの」の価値が変わるのも確かだ。

隠れたモンスターとは、隠れたという名ではあるが、実は、一番堂々としているものだと思う。意識していないとしても、モンスターはそこに居て、えらそうに私達を観察しているのだ。はじめ、私は社会全体がモンスターにおおわれていて、それで社会がモンスターの色に染められているのだと思った。でも考え直してみると、それでは一番外側のモンスターが何者なのかという問いにぶつかってしまうことになる。視点を変えてみると、その社会を作ったのは社会を構成している人間たちである。では、人間がモンスターなのだろうか。

私が今まで接してきた人の数は、あまり多い方ではないと思う。しかしその中でも、私は何人かの人に期待を裏切られたり、だまされたりした。十人十色という言葉通り、色々な人がいるものである。また、善人と悪人も紙一重である。見方を変えると善人が悪人になり、悪人が善人になる。しかしその人の見方を決めるのは自分でなく他人である。そんなところから、モンスターの生まれる原因が出てくるのではないだろうか。

結局、私達は見えないものをモンスターだと置き換えることで自分を保っている部分が

あると思う。つまりモンスターは、人間の臆病さが作り出した産物と言えるだろう。モンスターの正体は、やはり人間の心のどこかの一かけらである。

## 隠れたモンスター

高1　松原聡子

一般的に〝モンスター〟というのは実在しないと思われるわけだがそれは形があり色があり、臭いだか何だか知らないが目に映るものとして捕えることができないからだ。簡単に言えば〝怪獣〟なのだろう。正義と戦って常に負け続けるあの情けない生物だ。ウルトラマンだろうが生身の人間が相手だろうが最終的に勝者となりうることは極めて少ない寂しい奴らだ。

だが悪ではない。正義でもないが意識はある。あまり自らを悪として定め何かに向かって走る奴はいない。いるとすればよっぽど自虐的な思考の生物、まあ人間ぐらいだ。しかし〝モンスター〟という架空の物体はその人間が造りだしたものだ。敗者であるが正当化されることもある。人間に味方し、平和を守る大ヒーローのこともある。だが時に闇より

も黒い悪に染まりきったりもする。どっちにしろ人間を有利にする、優越感を味わわせることができる。幸福の為に利用される哀れな幻想だ。
汚いものを綺麗に見せるにはそれよりさらに汚濁したものをつくりだすより他ない。真から純なモノなどない。物も人も動物にもない。自分を綺麗に見せる為に常日頃思考をこらしていて結果として自分を上にするのではなく下等な物をつくるだけだ。
だからそれらは〝モンスター〟だ。皆が誰かの〝モンスター〟だ。宇宙のすべてが〝モンスター〟だ。どこにも隠れてやしない。堂々としすぎているぐらいだ。どこかに頂点があるわけじゃない、地球が丸いぐらいだ。連鎖して必ずどこかにつながっている。ずっとずっと途切れることない上下関係みたいなものだ。私も誰かの同情心を買うみじめな〝モンスター〟の時もありうるのだ。そして隣の誰かをわたしのモンスターにしているのだ。
「ポケモンパニック」などというが、同志打ちではないか。自分の造りあげた〝モンスター〟に自分がやられてどうする。ぶっ倒れた被害者も、損害を受けたTV局も制作者達もみんな同志でかきまわしあっているだけだ。突然それに気づいて「パニック」としてどうする。日常がパニックではないか。どこかで哀れな〝モンスター〟はたいてい優越感に溢れた〝人間〟なのに。モンスターもパニックもいつもそこに存在している。自分がそう

だといえる。ポケモンパニックは日常の一部だ。たまたま何人かに共通の日常だっただけのこと。

## 殺人とは

中1　苗加幸美

毎日毎日同じ生活は、ないと思うけれど、同じような生活は、あると思う。同じような生活をしていると、やっぱりあきてくると思う。そうすると人間は、しげきがほしくなって、殺人などのドラマなどをほうえいするんだと思う。それを、たくさんの人が見て、「殺人」ということがこわくなくなって自分も「やってみよう。」となるのかもしれない。

「人をころす」……私は、分からないけど、ゲームかんかくでやるのかもしれない。「人をころす」ということを、ゲームかんかくでやってしまっているのは、殺人事件のおこるドラマのせいかもしれない。

殺人をおかしてしまうのは、自分が殺されるのがこわいからかもしれない。

人をころしてしまえばつかまってしまう。でも、自分がころされるよりは、いいのかもしれない。
ポケットモンスターのほうえいを中止するまえに、殺人事件のおこるドラマを中止した方がいいと思う。
もっと殺人事件がおこってしまうかもしれないから。

## 絵の中の見えない絵

中1　上條恵美

ポケモンを見てひ害をうけた人数は600人以上いる。これを聞いて、テレビ東京は放送を中止した。わたしはポケモンを見ていた。だけど、何ともなかった。
ポケモンをどうしてわたしがやるかっていうと、現在の社会ではこんなことないから。
そこらへんにうようよいるヤツをつかまえて自分のペットにできるし、ムカツクヤツのポケモンだって殺せる。このゲームをつくったのは人間だ。これをつくった人はきっと現在の世界ではなく、こういう所に行きたいという願いをこめてつくったんだろう。

今、ドラマとかで人殺しとかやっているドラマの視ちょう率が高い。そして、ポケモンなどのアニメなどの視ちょう率も上がってきている。これは現在の社会にあきた人たちがたどりつくからなのかもしれない。

現在の社会でムカツクからって人は殺せない。ムカツクからって物をこわせない。だけどイカリはおさまらない。

ところてんは上からおされたら下からでてくる。人間だっておされつづけたら、どこか出口をさがす。それのいい例がポケモンだ。自分一人じゃできないから仲間をさがす。そして強くする。他のヤツを殺す。こんなことを現代社会ではできない。

ポケモンだけじゃない。アクションゲームとかでいろんなわざ（火を出したり……etc）をつかって殺したりするのだってありえない。みんなのねがいをこめてやるんだ。こうなったらいいなあって。

だけど思うようにはいかない。それが現実ポケモンを見てたおれた人がでた。これはじっさいの世界ではこんなふうにはならないというテレビからの忠告……だったのかもしれない……。

かぐや姫だって月から人間界に逃げてきたけど、また記おくをなくして帰っていった。

みんな絵の中のみえない絵のようなものをさがしているのかもしれない。

## ポケモンパニック

中1　高木悠翔

ポケモンのおもちゃやカードは何でも売れる。独占情報をのせているコロコロコミックは、売り上げが2倍にもなった。ブームになれば何でも売れる。キティちゃんやたまごっちなんかもそうだ。

学校では、ポケモンを知らないと仲間はずれ。ポケモンのアニメを見ていないと変な目で見られる。

こんなことがごく最近におこっているのだ。これが裏のモンスターではないだろうか。このモンスターを、表のモンスターが止めてきたのだと思う。それで見てはいけないというおさえに入ったのだ。

しかし、今なぜ見たいと思うのだろうか？　いつもポケモンを見ていない人でも見たがる。何もかも好奇心があるからだ。たまごっちに目が向かない人だって名前は知っている。

情報が発達しすぎて、いろいろことを知るようになったのだ。インターネットのホームページなら何でもわかるかもしれない。
今は、表モンスターと裏モンスターの冷戦状態だ。

## 人の中の想像をぬすむのは……

小5　伊藤愛子

人の中の想像をぬすむ、という事は、人の中のデータをコピーし、自分のものにしてしまうという事だ。
私は、1、2年のころは、マンガというものを読んだかこが無かった。すると、それを聞いた友達に、「うっそー！　マンガ読んだことないのぉー！　変なの！」と言われた。私は別にマンガ読まなきゃ、死ぬわけではないのに……と、思った。
その日から、私は、マンガをかいはじめた。人とあわせるために……
私の友達は、人のデータをぬすむ、モンスターに、なった人がいる。その人は、私の日常に、しつこくついてきて、私のデータの3割をぬすんでいった。だが、私は、その日か

ら、すべてのデータを消去し、すべてを新しい、データにとりかえた。
このような事がおこる理由は、テレビにある。殺人事けんなどの、むごいテレビに……。
こういったテレビを見すぎた人は、自分のデータが、消去されてしまう。そのかわりに、人のデータが、テレビのデータが入ってくる。テレビのデータが、入った人は、ポケモンパニックの様になったり、殺人者になったりする。
そう、すべて、テレビのせいだ。でも、ほのぼのしたテレビもまだ、少しはある。だから、日本のテレビは、まだ放そうされている。

## ポケモン

小4　上條有佳里

今日本でポケモンパニックがおこっている。しかもポケモンの次の話がルージュラだったのに、中止されてしまった。前はさつ人パニックがおこった。私はさつ人パニックの方がじゅうだいだと思う。今の日本の人はへいぼんすぎてつまらないと言って、さつ人をしたりするんだと思う。そこにへいぼんなポケモンが入ってくると、さつ人以上に社会問題

になったり中止されたり、そのマスコミは、ポケモンがやだったたんじゃないかと思う。私は本当のモンスターはへいぼんなポケモンをつぶそうとする、さつ人の心だと思う。
私は21せいきには日本がほろびてしまうんじゃないかと思う。こうやってさつ人でへいぼんをこわしていけば、へいぼんがぜん部くずれてさつ人の日本になって、きっとみんながほろびてしまうんじゃないかと思う。

## ポケモンパニックかいけつの道

小5　布山善規

僕もみんなもポケモンというおりに入っているのではないかなと思った。もしかしたら僕たちは、「ポケモン」という物に遊ばれているんじゃないか。べつに僕たちから遊ぼうといっているのでもないし、ポケモンの方から遊ぼうといっているのでもない。だったらなぜ僕たちは、ポケモンといっしょに遊んでいるのだろうか。ポケモンだけではない。他にも、今はやっているヨーヨーやミニヨンクなども同じで、みんな僕たちをあやつっている。でもポケモンや、ヨーヨーなどもやっていて楽しいそれにみんなもやっている。僕た

ちはそのつみかさなりで、どんどんおりの中へ入っていく。未来にむかっていくにつれて僕たちはいつまでおりの中へ入っていくのだろうか。

## 影の支配者（影のモンスター）

小6　加藤めぐみ

モンスターとは私達をつかまえてはなさない支配者なのではないのだろうか。こんな支配者の支配下になっていってしまった社会になかったものとはなんだろう。

それは日常と非日常を区別するための境界線ではないのかと思う。人はものを区別することからはじまり、ものを見いだし、おわってゆくのだ。その人の日常と非日常を区別する境界線だけいつしかきえてしまったのだ。すべてがすべてシステム化してしまった社会。人がしいたレールをただ走るだけのゲーム化したともいえる社会。この社会の中で非日常的物体を追いだし、非日常を認めず、非日常というものを忘れてしまった。そして本能的作用ともいえるのだろうか、テレビやシステム化した社会の中のシステムにのめりこんでしまっている。日常空間を求めるというのが多かったはずが、非日常とはなんだろう。と

いう疑問がふくれあがってきた。そのはけ口がポケモンだったのではないだろうか。
私達に与えられた時間は有限である。その有限の時の中をけん命に生きている。いやけん命に生きさせられているほうが正しいのではないのだろうか。現代人は時に対する感覚がにぶくなっている。まずある一定、規則正しい時の流れと信じてるからいけないのだ。これもシステム化されている。当り前のようにシステムの中に入っていく。これは恐るべきことなのではないのかと私は思う。

## この世の魔物

小6　正木晴奈

この世の魔物とはいったい何だろうか？　ゴジラ、モスラ、雪女、……そんなものではない。
人生は、大きな道である。まっすぐな道の時もあれば、さか道もあるし、曲がり角だってある。人生は、いつも道を歩いているのだ。では人間は何を求めて、その道を歩きつづけるのだろうか？　人は、いつもいいものを求め、いいものになろうとする。それは、い

い学校に入るのとか、いい仕事につくとかそういうことである。でもそういうことは〝いい〟ということではない。たんにそれは、ぜんぶを比かくした上で、いいとか、悪いとか区ぎりをつけて、たんに、みんながそうなんだ、よし、少しでもいい所に入ってやるぞ、と納得しているのだ。これも、一種のパニックではないのだろうか?

今回のポケモンパニックというのは、パニックというのが形にあらわれてきた。この場合は、体にいへんがあらわれた、ということだ。でもこのように、体にでたり、形であらわれないパニックもあるわけではないだろうか。そのパニックを行わせているのが、この世の魔物である。

前に女子高生などで、ルーズソックス、などがはやっていた。「アホらし」と思っていた人もいたが、みんなやり続けていた。それはみんなが同じことをやっているからである。つまり、個性というものがなくなって、この世の中にみんながおし流されてしまったのである。

この世の魔物は形にはあらわれない。つまり形にあらわれないのもで、人間の心をあやつっているものではないだろうか。

# おかしい

小3　山内日香里

ポケモンが、中止になってから、火曜日に見るテレビがなくなった。
ポケモンのばく発シーンを見て気持ちが悪くなったり、頭がくらくらしたりした人がいたからだ。
でも、車にのって、気持ち悪くなる人もいるし、ねむくて頭がくらくらする人もいる。
だったら、車にのるのをやめればいいし、1日中ねてればいい（ちょっとつまらない生活だけど……）。
だけど、ポケモンだけ中止して、車の発売も、おきているということも中止しない。
おかしい。
ぜったいにおかしい。
車の発売も、おきているということも中止しないのだったらポケモンを放送しろ！

## 「きん止」について

小3　木村綾華

きん止とは、何か。きん止は、ぼっしゅうと同じことだと思う。ポケモンのテレビでは、みんなの中で今はやっていることをとりけされるのだ。
でも、なぜ子どもは大人にたいして、「とりけしは、してほしくない。」と言わないのか。
どうして、しょうがないなと思って、それでおしまいにしてしまうのか。わたしはポケモンを見ていないけれど、見ていてきん止されたら、どうするだろう。たぶん、しょうがないやと思って、ほうっておくと思う。けれども、ひどいなと思ってテレビのほう送きょくに電話するかもしれない。
きん止とは、もしかして、けんかのもとかもしれない。
でも、どうして、きん止にするのか。六百三十九人入院した、ポケモンのテレビ。それだけ入院したのなら、もん題の場面もわかっているのだし、そういう場面を映さなければいい。だから、その場面のげんいんを研究しながらポケモンテレビをつづければいいと思う。

かんきょう問題も、たとえば、マツダの車は、月曜日は走ってはいけないという決まりを作っていけばいいのではないかと思う。

## じけんのパニック

小2　平田美千佳

ポケモンやいろいろなことでしんでしまったりびょう気になってしまった人がいます。ポケモンでたおれた人は、いま、頭の中はパニックです。そのせいでポケモンの番組は中しです。人ごろしや、どろぼうなどでもいまは、町や村はパニックしています。

そのような、パニックがおこるには、町の人数が多すぎるからだと思います。少なければ、人をにくんだりしないと思います。じけんでのパニックは、人のにくらしさや、いやみからでてくると思います。

ポケモンのじけんでたおれた人は、六百五十人ぐらいです。このようなパニックは、中しにしたいと思います。

それには、みんなパニックにしてしまえばいいのだと思います。わるい人がいなくなれ

ば、じけんでのパニックは、おこりません。このこわい町や村は、いつになってもおわらないのなら、もう、パニックをまきちらしてしまいたいと思います。そうしたら、もうわたしは、パニックだなぁなんて思わなくてすむからです。

## ポケモンのTV一回で子どもがたおれて中止なら何でも中止

小4　森万佑子

ポケモンの放送、一回で、子供が六百五十一人、たおれたからってポケモンの放送が中止になるの？　だったら、何でも中止になっちゃうじゃない！　交通事故が多ければ、「車、きん止！」。

屋上からとびおり自殺する人が多いなら、「屋上なし」になってしまう。それにパンくい競そうだって、一人がパンをのどにつまらして死んだからって、「パン食い競そうきん止」になるの？　パンはくわえたまま、ゴールに行くのに、食べようとする方が悪いんじゃないか！　なんで、一人のドジな人間のために、「何でも中止にしなければいけないいん

だ！」
ポケモンだってたおれなかった人だっているんじゃないか！　大人が、はやっているポケモンを中止するのは大人がなにもわかっていないだけ！
「人口から比べれば、六百五十一人なんて○が一億このなかの一つもないくらいじゃないか！」
だったら、大人の中ではやっているものも、中止にすれば？

## ポケモンからの遺言

社会人　鈴木小百合

最早、「たまごっち」は姿を消しつつある。
価格を何倍にもつり上げ競売され、類似品が出回ったことも含め、トラブルを多発させたのはつい数ヵ月前のことである。その間子供たちに、いや大人にまで様々な現象を引き起こさせた。
作られたモノの死に涙を流す子供たちがいた。飼育過程を限無く分刻みに日記をつけ続

ける母親がいた。

この母親の日記だが、ある日異変を起こし終止符を打った。まだ、成長の途中だったはずの「たまごっち」を自らリセットしてしまったのだ……。今、死んでしまった多くの「たまごっち」たちは、あるお寺で眠っている。

噂を聞きつけた育ての親たちが、多い日で約３０００人全国から訪れ、「たまごっち」の供養をしてもらっているのだ。何とも奇妙な話である。

ゲーム機の消費日数が、年々早まっている。新しいモノを購入しては、古くなったモノを手放し、また購入しては手放す。ゲーム機は常に捨てられる存在にある。ポケモンも近い将来忘れ去られるだろう。

ただ、目の前を疾走していくだけの機械に、何故、人間がこれ程まで翻弄されてしまうのか。地に足がつかない大人たちに、ポケモンはＴＶの画面から、大切な危険信号を発信したのではないだろうか。



# まぼろし

## ちょっと一言――まぼろし

透明人間について少し話した。何をするかと聞いたら、はじめはせいぜいが悪戯の類。ところがだんだんノってきた。買物もきっとお金はいらない。必要なものを少しだけ失敬してくるだけで事は足りる。住むところもいらない。ホテルにもぐりこんでもいいし、温泉のはしごもできる。海外旅行も国内旅行もただだ。パスポートもいらない。きっと自由と言うよりは解放されていってしまう。

それはなぜか。「見られない」「確認できない」からだと子どもたちは言う。

この社会は互いが見て確認して認知していくことが前提として成り立っている。だから発見されたものには命名の儀がとり行われる。そして戸籍に記載され帰属がハッキリし、という手続きが展開される。お金もルールも必要だ。しかし見られないということは存在が確認されない。いそうであっても気配があっても確認できないものは除外される。

つまりは何でもできてしまい、この社会のルールは適応されないことになる。

「いいなぁ」と言う子がいた。すると「病気になったり死んだりしてもひとりぼっちだ

よ」と発言があった。徹底した自由には極限の孤独と孤立がある。「ウーム」となる声が上がった。見えていても形があっても、認知されないとするならこれは透明化だ。ボクを見ていても目をつむったら消える。見ようとしていかなければ見えない。

「不安」という言葉を使う子が結構いた。自分がなくなりそうで消えかかっていてということでもある。逆にもてあましていることでもある。見えないということでもある。

ポケモンは一体何なのだ、ということになっていった。作りもの。想像したもの。一人の想像が形になって生きていく。サンタは実在しない。しかし妙にリアルな存在感がある。みんなが思えばそれは形になる。父やデパートの派遣サンタやその衣装を着た人が幾多現れる。それは確かにサンタなのだろう。そこからまぼろしは実在になる。ポケモンは他だの嘘ごとではなくなっている。既にそのパワーは社会現象まで引き起こしている。ウソごとが実体化していくのだ。誰がそれをもたらしたのだろうか。ポケモンは本当にモンスターになっていった。力を持っていった。それを誇示した。そのために反撃が始まった。

生み、育て、成長させ、力を与えたのはその支持者だ。子どもたちだ。更に言えば子どもたち自身が、その動向が、モンスターになっている時代と言っていいのかもしれない。

## 「ポケモン十まぼろし」

小3　立花由美子

ポケモンは私たちの心の中にそうぞうするといるが、そうぞうしている中でポケモンを消しゴムで消すと消える。こないだのポケモンは、まぼろしであろう。でなかったら病いんにはこばれることはたぶんなかっただろう。

この番組はまぼろしで運ばれた人がいただけなのに、「ポケモンのテレビを中止する」なんていったら、病いんにはこばれた人は「よかった」とおもうだろう。

だが、病いんにはこばれなかった人はどうするんだ、こんなにひどいとはおもえない。これは人のことを考えていないというものである。

私はポケモンをしばらく中止するといわれた時とても「ショック」だった。なんでまぼろしを中止したのかききたい。もし私がきいたとしたらテレビ側は多くの人が病いんにいったからとこたえるだろう。こっちもこっちで「なぜまぼろしでたおれた人がいるからって中止するんですか？」とききたいものだ。

# まぼろしの世界

小4　飯田琢磨

結局ポケモンも人間が作ったまぼろし。人はまぼろしがないと生きていけない。テレビのキャラクターやマンガのキャラクターも人間が作ったものだ。マンガ家などはまぼろしがないと生活できない。ポケモンパニックはポケモンというまぼろしを本当だと思い、げんじつとまぼろしがパニックしたのではないか。ポケモンはみんなに人気があるからそうなったのだろう。

つまり、人気キャラクターができるたびに、ポケモンパニックのような事になってしまうのではないか。そして、そのたんび放えい中止になったりする。サスペンスなどもノンフィクションというまぼろしが多い。そして、やっぱりまぼろしとげんじつがこんがらがりさつじんなどがおこり、みんな悲しんだりする。

つまり、まぼろしが、地球をパニックにしているのだ。

# ポケモンとまぼろしのつながり

小3　山城鉄平

このまえやったポケモンの、最ごの場面であった、赤や、青のが面は、まぼろしじゃない。あれはわざとやった物。

人に、「まぼろしを考えろ」といわれたら、むずかしそうに思えるけどよく考えるとすごくかんたん。なぜなら、自分で考えればいいのだからだ。まぼろしといえば、たましい、ゆめ、神様、心、地きゅうと、いっぱいある。さらに、それぞれぼくたちの考え方というのがある。ポケモンだって、ある人は、「たいしたことない」と思ったり、ある人は、「ものすごい光だったなぁ」と思う人もいる。

たとえば、何かの会ぎで、だれかが、何言おうとどんなに、さんせい者が多かったとはいえ、この意見は、自分の考えだからいいのだ。

# しけんもまぼろし

小3　広瀬　満

ついこのまえに、問題になった「ポケモン」も放送を中止するかもしれないという、声がでました。ぼくは、そのことについては、とても残念でした。

「では、まぼろしをつくりましょう」

その一言でぼくはとてもすごい考えがうかびました。ぼくは、そのテレビをみていたので次回の予告を見ました。それはぼくがとてもたのしみにしていた番組なので、自分でその次回の予告をもとに自分でまぼろしの自分だけのテレビを作ってしまおうと思った。

「まず、はじめはああして・・・・」

ぼくだけのまぼろしのテレビは少しできあがりました。

ぼくはいままでテレビなどは見なきゃつまらないと思っていたけれど、じっさいに自分で作った。「ぼくのテレビ」もふつうのテレビとはぜんぜんちがうたのしみがあるとわかりました。まだすこししかその内容ができていないけれどもし完せいしたら友達などに話してあげたいです。

# ポケモンパニックの実態

小6　正木晴奈

人は何のために生きるのか？　それは、古いものを捨て、新しい何かを求めようとする力を人はもっているからではないだろうか？

最近、ポケモンや、タマゴッチというゲームがはやっている。それは、実際、この空間でできないことを、ゲーム機という、別の世界の中で行うものである。子供達（大人たちもそうだが）は、そのような新しいものを求めようとしていたのではないだろうか。

人間には、限界というものがある。それは今、実際にできることと、できないことに、境界線を引いているのだ。今回、ポケモンを見て、けいれんをおこしたのは、画像が明るく、まぶしくて、おこったのでもなく、テレビに近よりすぎだったのでもなく、ポケモンの新しさによって、限界の糸がふっきれてしまったのではないだろうか。それは、人間の可能なことと、不可能のことを結び付けてしまったからおこったのだろう。

人間はカラのなかに入った動物である。自分の世界をいつも保っていて、外部から人が入ってきたらいつもけいかいする。だから、安心してカラの外にでられない。

ところが、最近になって、変わってきて、新しいものを求めようとする運動が出てきた。だから、かみをそめたり、新しいゲームなどに人気がでてきたのだろう。

## まぼろしそしてポケモン

小3　岡　令華

ポケモンを見ていたのは、まぼろしではない。ポケモンを見てたおれたのもまぼろしではない。それは、げん実だ。でも、この世は、まぼろしだと思う。この世には、かみ様が、いらっしゃらないのかもしれない。

私の行っている学校は、キリストきょう。でも、そこにでてくる天使は、今になってみれば、はねもついているし、はだかのもいるし。そういう物ばかりだ。それは、まぼろし。わたしたちが考えるのは、みんなまぼろし。

だれが天使の事を考えたのか、思いついたのかはわからないけれど、その人も、人間だから、まぼろしなのだと思う。かみ様だってそうだ。イエス様とか、マリア様とか、今では、いた事になっているけれど、でも、本当は、まぼろしなのだ。せい書を見れば本当だ

と思う人がいるかもしれない。でも、じゃあ、そのせい書はどうやって書いたのか、どうやって知って書いたのかと思う。だから、この世で、まぼろしではないものは、わたしたちにあたえられた、力だ。まず名前。そして、自分、人生。一番大じなのは、心だ。げん実、まぼろしでないものは、自分の心だ。まぼろしは、きれいだ。まぼろしではないものよりきれいだと思う。

どうしてかというと、この世は、人間のそうぞうや、思いついた事、知らせなどで、物をふやしていっているから。でも、まぼろしでない物は、本当の事だから。もし、だれかが人をころしてしまったら。それは、まぼろしではなく、げん実だ。いくら、本当に悪い事をしてしまっても、それは、げん実だ。

この世は、まぼろしが、まぼろしでない事にかわる事がある。だから、この地きゅうが、三角形になってきているのだ。そのまぼろしでない事になるのは、見た夢が、げん実になる事といっしょだ。ぎゃくに、本当にあった事が、ゆめになる事だってある。

わたしも、「この事が、まぼろしになればいいのにな。」と思う時がある。まぼろしは、げん実では、ないから。でも、そういうふうに、いくらおねがいしたって、まぼろしにはならない。げん実におきてしまった事は、もうどうにもない。それがこの世のきまりなの

だ。

## ポケモンやめたら消しちゃうぞ！

小4　山内輝夫

ポケモンをやめさせるなんて言ったやつはぼくの頭の中で消してやる。もう二度と出てくるな。だからそんなことは言わないようにしてほしい。なんていったって、例えばぼくが毒を飲まされて気持ち悪くなったってぼくを消すなんてできないだろう。

人間は自分かってだ。いくらえらい人だってわがままだ。人間の都合ばかりだ。ポケモンだけをやめさせるなんてひきょうだぞ。なんならわがままで人をきずつける人間もぼくの場合だと消えてほしいのだ。ポケモンをまだつづけてほしいのに。えらい人だけでかってにしてしまうんだもの。いやになっちゃう。だからポケモンをつづけてね。でないと本当に頭の中でめったんめったんにしてやる。本当にやっちゃうぞいいの、という気持ちになっている人だっているんだぞ。そういう人の願いをあげなきゃ。ねっ。ぼく以外の人だって、

「ひきょうだ！」
とか、
「ずるいぞ」
とかげでいっているかもしれない。そんなこと言われて平きなやつは悪まだ！　だから
ぼくの頭で消しちゃうのだ。

## 空想の世界

小４　安達　純

世の中はきっとだれかの空そうになっている。
昔からうけつがれてきたなんてただの空想かもしれない。
たとえば「お年玉」だ。お年玉が一年に一回しかもらえないなんてだれがきめたのだろう。一ヶ月か二ヶ月に一回ぐらいくれたっていいじゃないか。「プレゼント」もおかしい。たんじゃう日とクリスマスしかもらえないなんて、祝日があるんだからその日にもくれたっていいじゃないか!!

あと祝日もふやしたほうがいい。昔のうけついだ「祝日」だと「6月」が日ようびいがい休みがないじゃないか。1つか2つ休みを作ってほしい。
というので世の中は昔のうけつぎなんてうそでほんとはだれかの空想だ。

## ポケモン

小5　大橋靖弘

ぼくはなぜ光っただけで入院者が続出したのか、ぎもんに思った。
ポケモンみたいにひかっているものはいくらだってある。ミクロアドベンチャー、エイリアンて、ばくはつてきな映画など、みて、気持ち悪くならないのは、おかしい。ポケモンだけなるのはおかしい。
ばく発てきな映画などは、どれがどういうふうにひかるかなどは、わからない。
ポケモンのピカチュウはどういう光を出すのかはみんな頭の中にはいっているはず。青赤、緑の光がてんめつしていても気持ち悪くならない。
信号も、てんめつしている。それで気持ち悪くならないのがおかしい。この事件で四十

三才の人までもけいれんが起きた。すごくおかしい。
もしかしたら、ポケモンのスタッフたちがポケモンの人気をおとしてやろうと思ってそうしたかもしれないと思っている。

## へんしん

小1　新井友紀江

ポケモン。たまごっち。ハニー。ミニスカート。ピヤス。
そこで、ぜんぶでにているのは、へんしんです。
だからぜんぶあわせてへんしんになります。
それは、どうしてかとゆうとポケモンとたまごっちは、しんかします。
ハニーは、へんしんです。
ミニスカートとかピヤスは、こころのなかのことが、かおにとどくのでへんしんです。
だからみんなへんしんです。
へんしんは、なんではやるのかな？

わたしは、すごくほしくなり、すごく「ほしいなー」とおもう。
きっとみんなは、「かわってほしいなー」とおもっている。
わたしは、人から人へ、人からものへ、ものからものへ、ものから人へと「かわってい
る」とおもう。

## おかしい

小3　山田加奈

おととい、学校で、ポケモンのじけんの新聞がみんなにわたされたけど、わたしは、だ
れにだってなににだってまちがえはあると思います。
テレビは目にわるい、テストはわるい、そんなことだらけでいたら世の中は、パニック
になると思う。
なぜ親は、いろんなことをするのかときくと、おばあちゃんにされた、教えられたとい
う。それは、とてもふしぎだ。それにお客さんにはニコニコして、子どもには、おこる。
それはふこうへいだ。けんかをしたらいけない、いたずらをしてはいけない。なぜして

はいけなんだろうと思う。
わたしたちをすみやすくさせようとするのに、なぜふろうしゃやそこらへんにいるひとは、住みやすくしないのだろう。
人間は、お金があればなんでも買える。なんでもできると思っているが、そんなことはないと思う。わるい言葉はつかうなというのに、なぜこうこうせいはつかったりするのだろう。大人だってつかっているのにと思ったりもする。

## 幸せ

中1　木村荘介

幸せとは、人にはこんでもらう物ではないと思います。自分で見つけるものだ、と思います。自由も、人にあたえてもらう物ではない、実際に自分で体験して感じるものだ、と思います。
よく、おとなは「〜してあげる」というが、それが本当に正解なのだろうか、子供はいろいろ体験して、幸せ、自由をつかみ取るのではないだろうか、と思います。

大人はなぜ、自分の作った希望、夢を子供たちに押しつけようとするのか、と不思議に思います。大人が作ったものだけを素直に受け取っていてはダメ。自由、幸せなどは、自分で勝ち取らなくてはいけないから。

最近、校内暴力などが増えているのは、大人の責任ではないだろうか。テレビでよく、芸能人が、人をけったりして楽しんでいるのを見るが、その感覚を僕は信じられない。その行動がかっこいいと思って、学校へ行って、友達にやってしまっているのでは、と思います。そういう暴力をなくすには、まず大人が変わらなくては、何も変わらないのでは、と思う。

## 夢

中1　島田玄樹

ぼくは今、中一である。ついこの間まで小六だった。でも、中学に入ったら、ずいぶんと大人っぽくなった。でも、夢が少し無くなった。

小学生だったころは、ずいぶん楽しかった。夢は楽しいから夢なのだ。

大人に近づいたから夢がなくなったのだろうか。
大人になるときびしいことがたくさんあるから、せめて、子供のうちだけでもと思い、大人は夢を与えるのだろうか？
でも、それでもぼくはイイ。
小さいうちは、大人が作るよい子像の範囲の中でも、大人がくれる夢で、十分に楽しめるからだ。
でも、大きくなるにつれて、大人がくれる夢だけでは、楽しさにたりなくなる。それは、自分の夢が少なくなっているからだ。
そうしたら、自分で、夢を作らなければならない。小さいころは、どんな夢で楽しんでいたか。小さいときの夢は、探検家になって、ジャングルで、宝箱を見つけたい、とかあったけど、大人に近づくにつれて、だんだん現実的になってしまう。だから、夢は無くなるのだ
探検家にはなろうと思えばなれる。ジャングルにも行ける。でもジャングルのどこに宝なんてあるのだ。ジャングルに宝をうめるやつなど、だれもいないと思う。いたとしても、それを見つけるのに、どれくらいの時間がいるだろう。その間何を食べればいいのだろう。

ジャングルにある木の実っていったって、人の食べられそうなのはめったにない。と、現実的になると、いろいろ否定的な考えになってしまう。

でも、いずれは大人になってしまう。大人になったら何ができるかわからない。だから、今は、目鼻の先にある事々を、どんどん夢に変え、楽しむことが一番いいと思う。

## 夢情

中1　鈴木美香

子供に与える物は、必ず大人がつくり与えているが、日本の教育方針に従い過ぎているのでおかしい。

「大人になったら分かる」とか「今では、まだ早いよ」とか、もちろん大人が良いと思ってやってくれているのだろうが、子供にとっては、重荷になる。

起きる子供関連の事件は、大人がつくり出している材料があるのだ。分度器で角度をはかるように、私が欲しい、つかみとりたい夢は、大人を見て決めた。でも私は大人という人間の本質を見て決めたのではなくてその結果を見たのだ。

それに私の目指す人間はここ十年生きた人間ではない。この前テレビで見たのだ。そして私は図書館で精神的・心理的な本を借りて読んだ。なんて愚かなんだ。うそばっかり。まるで読者の気持ちでもわかっているような文体で私は読んでいてイライラした。でも、私は、そんな物ほどいてこそ地球だと思う。いなくては困るし、私と直接的には接触しないのだから、その辺で私と異なる意見をわめきちらしていても私は決して動じないのだ、と私はそんな人間になりたい。

私の目指す仕事は、他人を助けると思われがちだが、違う。私は、研究したいのだ。名医とかではなくて私が欲しいのは結果だ。みんなから世の中から嫌がられても、私は結果を信じる者になりたい。神様をたてておじぎをするよりも、もっと信じられる者になりたい。

でも、おそらく私ががんばっても人は神を捨てないだろう。神の上には立てないと教育された私には、無理なのだろうか。

大人には聞くことのできる質問を用意するのが子供の仕事だ。

## 「夢」

小5　小川貴裕

　大人は子供に夢を与えられるのか。僕は、自分で作る夢、人からもらう夢。どっちかと言ったら自分で作る夢の方がすきだ。人からもらう夢は、あまりすきではない。むしろ、人からもらう夢は夢と言えないんじゃないか。人、または大人からもらう夢。自力では、もらえない。しかし、子供が作る夢をもらう事はできるかもしれない。
　じゃあ大人は、何もできないのか、そうではない。何も夢を与えられなければならないわけではないのだから、他にももっと大事なものだって与えることはできるんじゃないか。希望、勇気、自信など、他にも与えるべき物があるはずた。それを子供はどう受け入れるのか。子供の作る夢を大人はどう受け入れるのか。
　子供が作る夢、それは大人が与える夢より大事な物。

# ゆめ

小4　杉下裕勇

大人は、子供にゆめを与えられるのだろうか。というよりも、大人が子供をあやつっているのかもしれない。

大人と子供の間にさかいがあるのかもしれない。大人は、子供をだましている。つまり、子供が大人をだますことは、できないだろうか。いつから「子供、大人」というものは、生まれたのか。大人は、子供にゆめをあたえているのかもしれないけれど、大人は、自分のゆめをかなえたのだろうか。かなえていないと思う。というよりもかなえられないと思う。

だって子供のゆめ作りにねっちゅうしているのだから。こんなことをやっていては、ゆめは実現不可能になってしまうのだ。ゆめとは、未来を考え実現させることだ。

大人というものは、子供のゆめを破壊させているだけなのではないだろうか。

まず、一つ目は、ゆめというものは、自分で考え自分一人で実現させることだ。けれど、大人が手伝うのでゆめというものができなくなってしまう。二つ目は、子供から、自分で

自分のゆめを破壊しないでくれと言えないことだ。これは、すごくおそろしいことだと思う。言えないということは、もうすでに自分のゆめを捨てている。

今では、クリスマスのときにプレゼントをもらうのが、ふつうだと思ってしまっている。子供は、大人になにもあげない。けれど大人は、子供にあげることから、子供というものは、もらえないということを、覚えずに生きる。このようにして、あやつられていては、ゆめを与えられるかどころではなく、ゆめさえなくなってしまうのではないだろうか。

## 昨日のテレビ東京の番組を見て&子供に悪いもの

小3　矢沢健司

昨日ぼくは午後六時から六時半までの「レッツ&ゴー」を見ていたらテレビ画面の下あたりに、「テレビを見ている人は部屋は明るくして、テレビから離れて見ましょう」とうつしだされてありました。

ぼくはこの間のポケットモンスターのことだとすぐに分かりました。ポケモンのストーリーにあった点めつの所の部分もこどもにはわるかったり、そのほかにもたばこ、お酒、

自殺なども子供に悪いのはたくさんあると思う。そこで自分がきらいなものベスト3、三位・いじめ、二位・お酒&ビール、一位は殺人事件です。今年ポケモンの問題をぬかしてもたくさんの人がたおれている。またポケモンを放送してくれ～。

## こどもだから

小2　真弓怜奈

ポケモンとかで、もんだいを作るよりも、もっとほかのこうつうじこととかに耳をかたむけて住みやすいせかいを作った方がいいと思う。

大人が子どもにいけないと思ってさせないことも、考え方がとてもずるい。ポケモンなんかより、大切なこともあるから、こっちの方も大切だと思います。大人が子どもにわるいと思うことでも、大人もしてることもあるのに、子どもばかりに言ってずるいと思います。子どもにわるいことばかりかくしてもいつかばれるし、ずるすぎると思います。

こうつうじこで一年で何人の子どもがぎせいになっているかを考えるとポケモンの方もじけんだけどまだましだと思います。

本に、こういうことはいけないことだから書いちゃいけなくて、ちがうことを書いている。そういうことは、すごくずるいと思います。書いていてもべつに本の中だけだからまねしなければ、さつ人じけんだっておきないと思います。

子どもだからだめというのは、やめてほしいと思います。



# エピローグ

ちょっと引いて考えてみよう。

なんのかんのと言ったって、面白いから見ているのだ。好きで、楽しくて、見たいと思うから見ているのだ。塾だの、勉強だの、買い与えられるだの、愛情を掛けて排除されるだの、といったつまらぬ時代の中で、せめて没頭できるものがあるというだけ案外幸せなことなのかもしれない。

僕の記憶は「アトム」や「鉄人28号」や「スーパージェッター」のあたりだ。前後する年格好の人とそんなことを話題にすると盛り上がる。互いを結びつける共通項がいくつか見つかると微笑ましくなる。いくつかのストーリーや場面、会話の断片などは今でも鮮明に残っているものだ。

「マンガばっかり見て」とか「テレビばっかり見て」「離れて見なさい」などというセリフはその当時から慣用句として全国の家庭内に流布・流行していた。今にはじまったことではない。

それでものめり込んだ。

距離をもって見るなどと言ったことは理屈ではわかるが、そうそうできることではない。本でも映画でもスポーツでも人間関係でも、全身で没頭できるのは望ましいとさえ思う。

その世界に浸り、その世界の中で思い考えていくことはすてきなことだ。受け身になりきっていてもそのことさえ忘れられる。

ビートルズに熱狂し、失神するオックスなどというバンドと一緒に失神し、「キャーキャー」言って盛り上がって倒れていくような事態は、古今東西歴史の中で枚挙に暇がない。革命も戦争も処刑も観劇も歌劇も祭もカーニバルも音楽もそうだ。

つまらぬ日常はそこで生きるしかない人々にいつも無理を強いる。堰き止めている自分の内発力発散の場はそんなところに求めた。用意される場合もあるし作り上げたものもある。そこには個人としての叫びがある。

作用反作用として見ていくこともできる。日々の生活に抑圧を感じるのは当然のことだ。それは近代になり自由が理念となり生活がラクになったと感じられつつも、その自由が与えられると感じられる者にとっては、まことに抑圧の度合いは強くなる。自分が重たくなっていてもその自分をどう動かすか、どんな自分なのか、何をどうするかが見いだせなくなると更に抑圧感に拍車がかかる。

制度とか政治とか体制といったこととは違うように思う。自分を持て余したり、見えなくなるのは、個々の教養とか知性の問題。視点や観点や思考はそれゆえ重要なテーマとな

っていく。

個々としてどう処理するか、どう克服するかといった水準の問題がいつも根底にあるのだと思う。周辺の圧迫の作用に対しての自分の反作用。自分からの作用に対する周辺の反作用。これが子としてのありかたを結局は決定していく。そして子どもたちを見続けていると、その自分としてどうしていくかということが難しい問題として提起されてきているように思える。無論大人としても同様だが。

コミュニケーションの基軸として、よく表現と理解、ということが語られる。それはそうだが、ボクはそこに「距離」が主軸として語られないとまずいと思う。

いじめとか自殺とか事件の取材や探究のたびに感じるのは、子どもたちが次第に距離感覚を損ないはじめているのではないかという危惧だ。

従来よく僕は「関係不全」「順応過剰」などと言ってきた。これは人と人との間にあるはずの距離感の喪失に由来する。親子、兄弟、親族、地域、友人、恋人、夫婦、あらゆる現場で距離が見えなくなってしまっている。そして刻々と「こうやっていればいいんだ」という安易な適応の振る舞いをするようになってきている。

銀行などはまだしも、公的金融機関がほとんどやくざ以上の言葉づかいで取り立てには

しるなども、この頃問題視する人が増えてきた。若い層に多いようだが、世の中が全体に切れ易くなっているのも気にかかる。それは真面目とか一生懸命ということとは違う。そう振るまっていていいのだという役割への過剰な順応があることを見逃してはならない。
　自分が被害を受けたなら、鬼の首をとったように騒ぐのも「これでいい」「自分は正しい」「みんなもそう思うはずだ」というなんとも一人よがりな正解、自己への認識があるからだ。
　この国の現実は弱者と被害者には無条件にべたべたのやさしさを提供してはばからない。あまり考えもしない者がその中で安直な自己防衛や自己表現をしていくのは、そんな環境に疑いもなく適応しているからだ。
　大人がそうなのだ。子どもが健康であるはずはない。
　今回のポケモンパニックにしても、実体はその距離感にあると言える。
　抑圧感が一層身近になりつつある時代を多くの人々が感じはじめている。たまごっち強要もそうだし、霊的な話が日常会話となったり……、あるいは異様と思っていい風潮が醸し出されている。
　自己の多元化多面化はせめてもの防衛策だ。ここではこう振るまい、ここではこういう

自分を作る。そうしないと自分が保てない時期に到っている。

ポケモンを支持するということではないが、そんなものはあっていいものだし、倒れたからどうのこうのと大騒ぎする必要もない。それどころか没頭できるほどの「病」といわれるほどの事態を起したということを積極評価してもいい側面を持っている。

魅力があるのだ。そこにあぐらをかいたり、安易になったりすることはもちろん問題だが、これとてきちんと見ていける子どもたちの能力や表現者の能力問題としてケリをつけていい。

4秒間の光彩の点滅といったことなどは表現技術上の留意点である。もっとすごい映像はいくらでもある。

今回はそこに袋小路にはまり込んだ登場者たちのハラハラドキドキ行き場のないいらだちのストーリーが重なって起きたことだ。切迫感は見入っているだけで起こるものではない。感覚的な受け入れ土壌があって一層増幅する。またそのストーリーに入り込み「ハマって」いくことが容易にできる資質を持ってはじめて現象化する。

そんなところに来ている子どもたちによって起こされた事件だ。それをまた当の子どもたちによって探究していくことが本書のねらいだった。

視点の固定化、一面化の捉え方、価値基準の乏しさ。「こう思ったからこうなんだ」「自分の価値観で語ればいい」といったことが信仰化している社会だ。こうも見れる、こんな風に考えればこうもとれる、といった多層的な対象読解が不備である。作りものや意図されたことにものの見事にハマっていく資質は、それと同質かそれ以下の世界しか持っていないからかも知れない。

ゆとりの本質はそこだ。時間ではない。スケジュールでもない。自己が獲得していくべき世界の見方の多層性なのだ。

ボクは今回の事件の教訓をそこに求める。それは同時に今までも今後もボクの教育実践のひとつの課題になる。

子どもたちと共に今回の特講は前半をこのことに終始し、後半はそこから一層発展深化させたテーマの探究におもむいている。

ボクらもこれにテーマとしてハマった。

そろそろ幕引きだ。

この本は同文書院の杉山副編集長との出会いと、会ったその日の彼の思い付きによって形となった。僕はともかく、製作に関わった教え子の松野仁君や小池佳之君には正月はな

かったはずだ。お礼を述べたい。また教室で多くの発見や発想や分析や見解を語ってくれた子どもたち全員にも感謝したい。

作文は紙に書くと思ったら大間違い。時代や人の心が原稿用紙なのだ。

じゃあまた。

1998．1．7

宮川俊彦



# ピカチュウの逆襲

編者
宮川俊彦
発行者
宇野文博
発行所
株式会社 同文書院
〒112-0002　東京都文京区小石川 5-24-3
TEL(03)3812-7777　FAX(03)3812-7792
振替 00100-4-1316
印刷所
株式会社 同美印刷
製本所
東京美術紙工

ISBN4-8103-7481-5



**宮川俊彦**（みやがわ・としひこ）

1954年長野県生まれ。国語作文研究所所長として、小・中・高校生の作文を分析・指導する一方、現代社会における子どもたちに関わる問題について、精力的な追跡・取材・評論活動を展開している。著書『作文のなかからコンニチワ』『心が壊れる子どもたち』『自分を壊す子どもたち』など多数。

ピカチュウの逆襲

9784810374810

1920076013003

ISBN4-8103-7481-5

C0076 ¥1300E

同文書院●定価：本体1,300円＋税

オトナたちだけで勝手に決めつけないで
ボクたちの意見も聞いて欲しい！

ポケモンの日／ポケモンの周辺／38話を再検証した／
モンスターを探せ／ポケモン文化の探究／
ポケモン放映中止／まぼろし